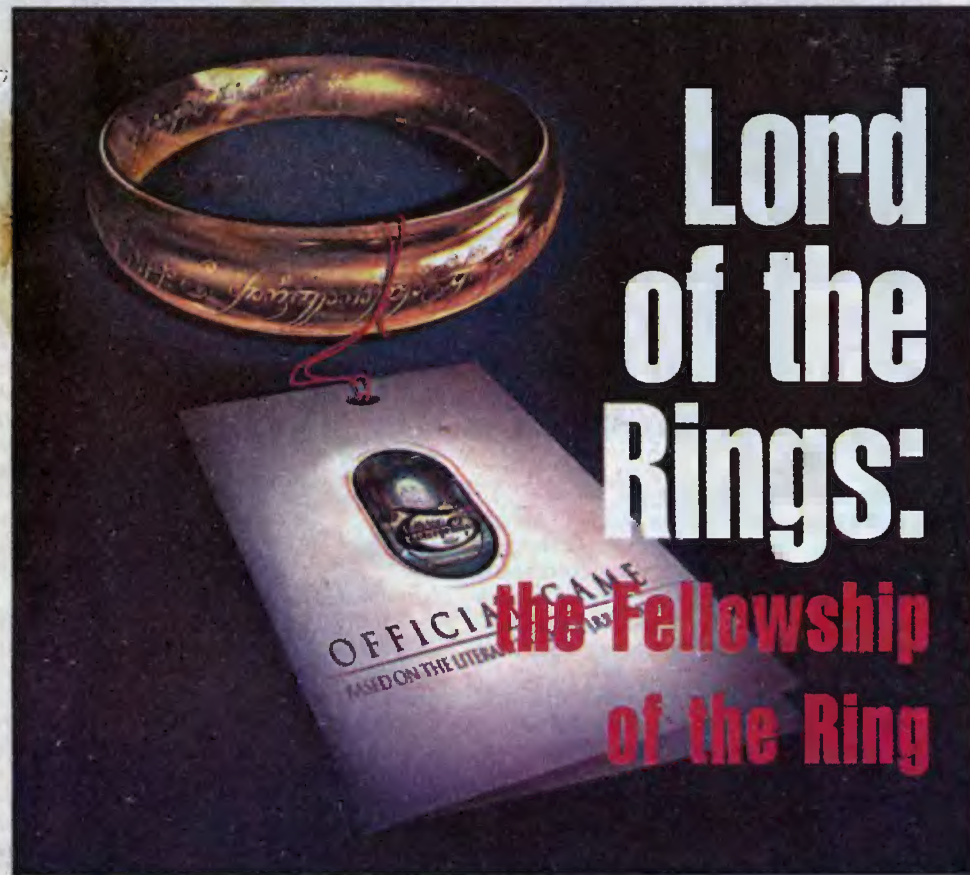
Виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestor.minsk.by

№ 12 (36) декабрь 2002 год

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

...из колонок геймеров опять слышен рев моторов, вой сирен и болтовня полиции. Опять погоня, опять Need for Speed...





Разработчики поступили просто и эффектно. Взяв за основу режим Domination из UT, они приделали к нему расширенный режим командной игры, немного поменяли правила и всю эту гремучую смесь запихнули в антураж Второй Мировой — Сталинград, Курск, Берлин, Харьков... Получилось очень добротное полуаркадное командное 3D-стреляльное блюдо под названием Battlefield 1942. О нем, собственно, и разговор в обзоре.

Действительно, игрушка у DI получилась хорошая. И ведь непонятно толком, чем подкупает: то ли безбашенным действием на огромных картах, то ли возможностью ездить, летать и плавать на разнообразных военно-транспортных средствах, то ли приятным графическим оформлением, то ли какой-то особенной атмосферой. Но суть в том, что Battlefield 1942 есть продукт весьма и весьма качественный...





Игровой мир — декабрь

"Не заботьтесь о том, что другие люди о вас подумают. Они слишком обеспокоены тем, что вы думаете о них" (совет Эдельштейна)

А и действительно — не все ли вам, по большому счету, равно? Предрассудки и глуповатые порой законы человеческого общества делают нас несвободными не только снаружи, но и внутри — в душе... Это действительно так, но разговор на сию тему продолжать не будем;) и вернемся непосредственно к игровым новостям. Интересным по этой части оказался месяц ноябрь. Да и декабрь, недавно начавшийся, думаю, принесет нам немало любопытных новостей, игровых и не очень. А теперь представляю вашему вниманию подробности жизни игрового мира ноября — начала декабря.

РЕЛИЗЫ

Какие заслуживающие внимания новые проекты уже появились на прилавках за это время?

Отметим, разумеется, альфу (это в лучшем случае) версию культового **Doom 3**, который пираты уже успешно продают. Появились в продаже такие интересные проекты, как **Morrowind: Tribunal** (адд-он к замечательной RPG), **Civilization III: Play The World** (адд-он к замечательной стратегии) **Medal Of Honor Allied Assault: Spearhead** (адд-он к замечательной стрелялке;). Вот сколько дополнений в ноябре.

Очень скоро должен "проявиться" на прилавках **O.R.B.**, правда, по слухам, он суховат и скучноват, а посему до своего предка (**Homeworld**) не дотягивает. Уже довольно давно продаются неплохие леталки **Combat Flight Simulator 3** и **Aces Of World War I**. Любителям огромных двуногих металлических боевых машин (в просторечье — "мехов") нельзя пропустить **Mechwarrior 4: Mercenaries**. Сменилась лишь цифра в названии да графика с управлением, однако осталась неизменной идея — наемники, деньги, миссии, новые мехи...

Жаждущим покрутить виртуальную баранку рекомендую **NASCAR Thunder 2003** и **Total Immersion Racing**, а для фанатов американского футбола вышел **Madden NFL 2003**. Решившим догнать и перегнать Крамника шахматистам, полагаю, придется по душе **Deep Fritz 7**.

Товарищам, ностальгирующим по временам замечательного **Interstate'76**, можно рекомендовать современный похожий проект **Bandits**.

Любители стратегий должны в обязательном порядке ознакомиться с проектами **Soldiers Of Anarchy, Age Of Mythology** и **Battle Realms: Winter Of The Wolf**. Разумеется, про адд-он к **Civilization III** забывать тоже ни в коем случае нельзя.

Канадские разработчики Microids (известные нам по блистательной Syberia) выпустили новый детективно-мистический нелинейный квест **Post Mortem**. Поклонники жанра (и не только они — Syberia показала, что хороший квест будет интересен абсолютно всем) просто обязаны ознакомиться с Post Mortem, тем более, что игра должна очень скоро (если не "уже" ;) появиться на прилавках.

Вот такое "щастье" на любой вкус. Чего ждать в декабре? Главным образом, конечно, **Master Of Orion 3**, если он-таки выйдет до Нового Года;).

АНОНСЫ

Liquid Entertainment (серия Battle Realms) будет разрабатывать стратегию реального времени на основе произведений... правильно, Дж. Р. Р. Толкина. Игра будет называться **The War Of The Rings** и появится не раньше середины 2004 года. Издателем выступит компания Black Label Games. В сеть просочилась информация о том, что следующий адд-он к **Morrowind** будет называться **Morrowind: Blood Moon**. Ждем официальной информации.

Объявлен адд-он к удачному проекту **Battlefield 1942** под названием **Battlefield 1942: The Road To Rome**. Как всегда: новые миссии, новые транспортно-боевые средства, новое оружие... На форумах 3DO была замечена информация о втором грядущем адд-оне для **Heroes Of Might And Magic IV**. Новое дополнение под названием **Heroes Of Might And Magic IV: The Winds Of War** будет готово в марте следующего года. Обещают обновленный редактор карт, новых героев, улучшенный мультиплеер и дополнительные кампании. Объявлены два официальных дополнения к популярной **Neverwinter Nights**. Первое, разрабатываемое совместными усилиями Bioware и FloodGate Entertainment, называется **NWN: The Shadows Of Undrentide** и должно появиться в продаже в первом квартале 2003 года, а второй адд-он разрабатывается Bioware в гордом одиночестве. Он носит название **NWN: XP2** и появится через несколько месяцев после выхода первого. Что обещают? Да ничего особенного. Новые монстры, классы, заклинания, квесты, локации...

ПАТЧИ

Совсем свежая **Civilization III: Play The World** уже обзавелась патчем: http://www.firaxis.com/downloads_detail.cfm?file_id=63. Кроме того, вышел новый beta-патч для **Need For Speed: Hot Pirsuit II** (http://www.computergames.ro/download.php?optiune=show_download&did=630). До версии 1.2 подлатался **No One Lives Forever 2** (http://www.gamershell.com/news/BNoOneLivesForever2Bv1.2.shtml), а ребята из Bluebyte разродились новым патчем версии 2.50.1508 для **Settlers IV** (http://www.blue-byte.net/siedler4/support/updates.asp). Имеет смысл пропатчить и **Total Immersion Racing** — патч для американской версии лежит тут — http://www.3dgamers.com/dl/games/totalimmracing/tirpatch_us.zip.html (2.2 MB). Очередной патч к **Battlefield 1942** (до версии 1.2) огромного размера (22 MB) лежит вот тут: http://www.3dgamers.com/ad/welcome/avault/dl/games/battlefield1942/bf1942_v1.2_full.exe.html.

ИНТЕРНЕТ

http://titbit.danya.ru/ — тут окопался сайт нового трехмерного квеста **Ядерный титбит**, который разрабатывает питерская команда Vzlab вместе с удачно косящим под шизика;) Данечкой Шеповаловым (http://www.danya.ru). Квест обещает быть хардкорно-неформальным и очень веселым (как разудалые рассказы Данечки). Издателем сего безобразия выступит Бука.



Демиурги II - свежий скриншот



Breed : "Знай себе пуляй..." ;)



Грядущий add-on к Battlefield 1942 - BF 1942 : The Road To Rome

Doom 3 Alpha

Да-да, альфа-версия. Понятное дело, про релиз еще и разговора нет — если будете покупать диск с Doom 3 в надежде найти там собственно игру, то отдавайте себе отчет в том, что полная версия будет в лучшем случае через полгода-год. Все, что продается сейчас, — альфа и различные ее вариации. Кстати, если вы еще не в курсе, Doom 3 alpha — тормозная штука, поэтому без быстрого Athlon (2000+, например) или P-IV (2200 и выше), мощной видеокарты (GF4 Ti, Radeon 9500-9700) и кучи памяти (512 MB) в альфе делать нечего (играть, в смысле, нельзя — посмотреть же "красивые картинки" на скорости 1-3 кадра в секунду можно на гораздо более слабых компьютерах;). Так что практически все желающие могут ознакомиться с тем, что представляет из себя грядущий культовый шутер на одной из ранних стадий разработки — полюбоваться на прорисовку уровней, теней и монстров, а также помечтать о том, что же будет в релизе, и ужаснуться: это какого класса машина для обсчета всех красивостей понадобится?;)

В общем, товарищам из iD решпект и удачи в создании нового суперхита, а всем игрокам — не дергаться по поводу альфа-версии и начинать копить деньги на масштабный апгрейд.

О железе — игровом и не очень

В первом квартале 2003 года компания AMD выпустит свои 64-битные процессоры нового поколения Opteron (для рынка серверов) и Athlon 64 (для настольных компьютеров). Отличительная черта — встроенный контроллер памяти, почти сто миллионов транзисторов на



борту (это почти втрое больше, чем у сегодняшних Athlon-ов и вдвое больше числа транзисторов Pentium 4) и поддержка как 64-х битных, так и обычных 32-х битный приложений. Тактовые частоты — от 2 GHz, что соответствует Pentium-ам с частотой 3 GHz и выше. Новые процессоры будут выпускаться по техпроцессу 0.13 микрон, а затем и по 0.09-микронному процессу. Будем надеяться, что новый процессор будет достойным ответом Intel и AMD не уйдет с рынка процессоров для настольных компьютеров, оставив гиганта Intel в гордом одиночестве. Теперь — о процессорах, на этот раз о графических.

Лидер рынка 3D-акселераторов, компания nVidia 18 ноября сего года представила общественности свою новую разработку — графический процессор GeForce FX (5). Этот чип станет самым мощным графическим процессором, обогнав детище конкурента (ATi) — Radeon 9700 Pro, удерживающего на вершине графического олимпа с середины лета. Судите сами: 125 (!!!) млн транзисторов, 0.13 микрон техпроцесс, 3 геометрических процессора, 8 пиксельных процессоров, полная DirectX 9 совместимость, поддержка AGP 8x, 128-битный (!!!) интерфейс памяти DDR, 500 MHz частота чипа / 500 (1000) Mhz частота памяти.

Это будущее компьютерных игр, первый шаг к полностью фотореалистичным играм. Разумеется, за новинку просят заоблачные суммы (карты на основе GeForce FX еще не появились в продаже), но мы видим на примере, что прогресс не стоит на месте. И карты класса GeForce FX и Radeon 9700 Pro скоро будут суровой необходимостью для игр завтрашнего дня, с умопомрачительной графикой и визуальными эффектами.

"Кино" от Blizzard на DVD

Широкоизвестная компания Blizzard (Warcraft 3, Diablo 2...) выпустила сборник лучших своих роликов из игр на DVD. Кроме, собственно, роликов, по диску щедро рассыпаны различные видеоинтервью, рассказы о создании видеовставок и пр. Вещь, без сомнения, приятная и интересная, но дороговатая.

Кстати, недавно Blizzard начала широкомасштабную рекламную акцию ("капусты" им мало, видишь ли!) Warcraft III, ознаменовав это событие выходом Warcraft 3 Sampler CD — компакта с демо-версией, парочкой новых карт и мелкой приятной ерундой. У нас "Sampler" найти сложновато, да и не нужно это, по большому счету, — купил лицензию за 5$, и наслаждайся.

MOO3 задерживается

Продолжение суперхитовой серии Master Of Orion (не лишним будет заметить, что во вторую часть, выпущенную аж в далеком 1996-ом, до сих пор продолжают играть тысячи, если не сотни тысяч, любителей настоящих стратегий), проект Master Of Orion III, разрабатываемый компанией Quicksilver Inc. (издателем выступает Infogrames), в очередной раз задерживается. Сперва сообщалось, что MOO3 появится уже в конце ноября, потом говорили, что, дескать, игра будет на полках



магазинов уже 4 декабря, и вот буквально несколько дней назад сообщили, что релиз задержится еще на некоторое неопределенное время. Как сообщил в интервью GameSpot представитель компании-разработчика, задержка связана с обнаружением критических ошибок в мультиплеерной компоненте игры — на их исправление и окончательную шлифовку компании, по его словам, понадобится около двух недель. Короче, камрады, если увидим MOO3 до нового года, то будет уже хорошо;). Хотя лично я на месте разработчиков не торопился бы выпускать "полуфабрикат", а затем до умопомрачения пичкать его патчами — думаю, они разделяют мою точку зрения и выпустят достойную, законченную и красивую игру сразу. Ну, а мы терпеливо подождем — не впервой, елки-палки!

Playstation 2

Как бы вы лично ни относились к консолям, но компанию Sony и ее детище PlayStation 2 просто невозможно не уважать. Только в Европе продано более 10 миллионов (!!!) приставок этой модели, причем последний миллион консолей был продан за считанные недели! А с выходом Tekken 4 и прочих знаменательных PS2 релизов прогнозируется еще более резкое увеличение спроса на PS2.

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)

АРЕНА

Погиб боец

Погиб боец! — от страшной мести
И не спасла его броня,
Хоть было где-то хелсов двести,
Но рядом с рельсой все фигня.

Не вынесла башка Anarki
Удара меткого луча,
И разлетелся хрупкий череп.
— А его ланчер хапнул я!

Сострижен! Что тут еще скажут:
— Работал профи! Красота!
И тетя Ася тут не сможет
С кровищей сделать ни черта.

А начиналось все нормально:
По сетке гамился народ,
Пока в ту гаму не ворвался
Какой-то страшный синий черт.

Народ подумал: "Ну и ладно,
Что может синий скелетон?".
А оказалось, что он может,
Он был для ламеров "Облом".

Синюшный Bones раскачался,
Уделал Kleska и Razor.

И на него еще один нарвался —
С той самой рельсой шел в упор.

Но Bones сильно застрелялся,
Срубал он всех, как варварский топор,
Однако быстро оклемался,
И дал он с BFG ему отпор.

Залахов, он за хелсом смылся,
Вернувшись через несколько секунд,
Поднявши рельсу,
Чуть в своей кровище не умылся,
Из-за того, что наш Anarki
с рокетом валился,

Bones от злости не сдержался
И метким выстрелом ствола
Разбрызгал мясо по арене
И чуть не вырубил меня.

P.S.
Я был свидетелем той гамы,
А весь тот квакерский народ,
Который заседал в том клубе
вместе с нами,
Хоть раз, но Bones им порвал живот.

Brother Paul & Groover

Бой на АЦТЕКЕ

Собрались как-то
2 старинных друга
В КонтрУ по сетке погонять.
Они вдвоем и, как обычно,
Ботинков штучек 25.

de_aztec, а что иначе —
Команды есть, желанье есть.
Привычно ботов рвем...
внезапно
Услышан вызов на "дуэль".

Все боты прочь, дорогу папам,
"Отцы" Immortal, Patriot
startmoney 800 — стандартно,
И на АЦТЕКЕ бой идет.

Вот mR.dEATH и dr.Andy
Сквозь мост к контрам
на базу рвут.
Не так все просто, дорогие, —
Immortal со "слоном" уж тут.

Терроры мигом в деревяшку,
У mR.-а в руках "калаш".

Дежурил Patriot на базе
Услышал только лишь "ба-бах!"

Наш Andy со слоном решает
Контров, терроров — только в путь
И dEATH, за неименьем фрага,
Решил Immortala кольнуть.

Прокрался dEATH на мост неслышно,
Достал с ухмылкой зверской нож.
3 взмаха — кровь и стон предсмертный,
Уж со "слона" ты не пальнешь.

Тогда терроры раунды брали
Один, один, еще один,
Контры со злобы матерились —
Продули в пух и прах они.

Ушли Immortal с Patriot-ом
Из клуба злые, словно черти.
Коль будут говорить, что рвали
Нас в пух и прах, вы им не верьте.

mR.dEATH,
AKA Антошка Хаткевич

Артефакт
(посвящается Героям 4)

По лесу эльф шел молодой
И был отважный он герой.
Вдруг тролля встретил на пути
И приказал ему уйти.

Но тролля сильно голод мучил
И эльфа поднял он за уши.
Но, не заметил тролль, в руке
У эльфа был Эльбарике —

Работа древних кузнецов
И достояние отцов,
В наследство к сыну перешел...
Убил он тролля и ушел!

Димон aka Master Jedi Gandalf

В связи с тем, что к нам пришло довольно много анкет, и до последнего момента они все еще продолжали поступать, обработка результатов еще не закончена, а потому обнародование итогов анкетирования и объявление счастливчиков, которые получат призы от газеты "Виртуальные радости", переносится на январь. Так что встретимся в Новом году — у нас приготовлено для вас много сюрпризов!

АНЕКДОТЫ

"Дамы и господа! Мы рады приветствовать вас на борту нашего самолета Ту-154б..."
"Во попал! Бета!" — испугался программер в первом ряду.

***

Иисус Христос изменил вашу жизнь.
...Сохранить изменение?

***

Вежливое обращение к компьютеру: "Ваше Висючество!"

***

Трудное детство... килобайтные игрушки...

***

Заходит мальчик в класс, опоздал.
Учительница говорит: "Что за безобразие, ну-ка выйди и зайди как следует".
Мальчик: "Прямо не школа, а Виндоз 95".

***

По улице идет программист с базукой, навстречу ему другой программист.
— Ты где такую штуковину взял?
— Да вот из DOOMа дебаггером вытащил.

***

Надпись на могиле программиста:
1960-General protection failure
1998-Run time error

***

Заходит один программист в гости к другому, а тот в ванной коврик для мышки стирает.
Первый его спрашивает:
— Ты чего это делаешь?
— Коврик от мышки стираю.
— А зачем?
— Да хотел себе Винды 2000 поставить, только начал, а мышь выроало...

Прислал HvosT

ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

продаю

● Playstation (7 модель) 1 джойстик, 1memory card+50 дисков. Срочно! (90у.е.) — 2370450 звонить после 17.00

● Процессор Intel Pentium II 450MHz, 512kB, Slot1, б/у, 45у.е., CD для PC: Битва за Британию, полное Противостояние, StarCraft: Brood War, Tomb Raider: The Last Revelation, Half-life, 1 CD — 2т.р. — 2680358

● Warning, "Mercenaries" deck! Destroy your enemies by means of this original creatures and spells! Only for $18!!! — 2665973 (from 21.00 till 23.00), Sasha

● CD с играми: Navg Seals, Shadow force, Daikatana, Team Factor, Secret Servise, Serious Sam-2, Sof, Sof2. — 2566667

● ИП Sony Playstation-7502, 80 дисков, 3 карты памяти, 2 джойстика, литература — 130у.е. — 2886811

● Журналы: Игромания №№5,8,9,10(2002); Страна Игр №6(2002). — 2859616, Саша

● AthlonXP1800/256DDR/HDD Barracuda4 40/60Gb/CD-RW NEC/Sub-woofer/Optical mouse Logitech MX300, MX500. — 2887397

● DIMM SDRAM 64Mb PC133 — 8у.е.(есть несколько штук), TNT2 VANTA 16Mb — 17у.е., HDD Seagate 10 Gb — 50, торг уместен, сетевая и звуковая карты. — 2547477

● Компьютер с монитором б/у, состояние отличное — 120у.е. — 2504449

● Игровую приставку Nintendo (spanish version). 2 джойстика, 8 картриджей. 35 у.е. Срочно! — 8(248)22616 Артем

● CD's с играми: UT2003, NFSHP2, Mafia, Hitman2. Sniper, Nascar Thunder 2003 и многие другие, фильмы. Цена от 1500р. — 2492059 Алексей, 8(019)6573966, cd.rec@mail.ru

● Playstation-2, документы, 1 джойстик, memory card, 3 диска — 380у.е. Торг. — 2136367

● Диски Diblol(3CD); один дома; Hitman2; Half-life (Blue shift; сердце зла); Jagget alliance (3in1); Beusex и др. — 2т.р. (все по 1,5т.р.) — 2315918 после 15.00

● ИП Sony (7 модель, 2 джойстика, 80 дисков, 3 карты памяти) — 130у.е. или меняю на ИП Sega Dreamcast (не менее 30 дисков, 2-х карт памяти, 2 джойстика). — 2886811

● Диск "Delta Force2" за 3500р. — 2212074

● Журналы "Chip+CD" и "Game.exe". Цена договорная. Синтезатор Yamaha PSR-77. Срочно. Цена договорная. — 2375750

● SonyPlayStation (9-модель), 3 джойстика, руль для гонок, карта памяти, 18 дисков, 1 каталог. Срочно! (б/у 1,3 года). За 120у.е. — г.Бобруйск 8(02251)49969 после 14.00, позвать Виктора

● Видеокарту Rage128Ultra (на 20% быстрее, чем Rage128Pro). В отличном состоянии — 25у.е. — 2490447 (все дни, кроме вт. и ср., с 17.00 до 22.00, спросить Сашу

● Duron1200/256/30Gb/SB/video/52x/FDD/kbd/mouse/PAD/modem — 309у.е.+17"monitor — 448 (490). — 2315918 (после 16.00)

● Spider-man(the movie), (2 CD) Шерлок Холмс, Акванокс, Гангстеры2 — 3т.р.; CD для PSX — 50шт. — 2т.р. — 2315918 (после 16.00)

● MB VIA VPX586A, Socket7, перешитая под AMD-k6 400, без AGP, желательно с CPU, HDD 50Mb/5, S3VIRGE 4Mb, PCI/12, voodo2 12/PCI — 30, корпус AT-7 все б/у. — 2723807 после 14.00, Алексей

● Комп.IP-I 200MHz, 64Mb RAM, 2Gb HDD, 2Gb Video, Sound Blaster, 48x CD-ROM, колонки, клава, мышь, б/у — 100у.е. — 2146617

● PlayStation-9002, 25 дисков, 1 карта памяти, 2 джойстика — 95у.е. — 2309006 Андрей

● Принтер D-100 в упаковке — 10 у.е., компьютер Байт и Дельта, мониторы Электрон. Цена договорная. — 8(029)6299938

● Газета "ВР" №1-6(2002) за 3000р. В хорошем состоянии. — 2693658, спросить Zedda (после 19.00)

● Игровую приставку Сега Мегадрайв 4 (2 джойстика, упаковка, инструкция по всем подключениям). — т. 2869892

● CD-ROM — 20 у.е., SB — 6 у.е., CD-RW — 45 у.е., HDD 40Gb на меньший объем с доплатой, VC8Mb — 10 у.е., компакт-диски все новые от 2.5 тыс. — т. в Бобруйске 76856

● CD для компьютера: Доминирующие расы, 200 игр 9 часть, 4x4, не верь в худо, Re-volf по 3000-3500р. — 2463724 Андрей (после 14.00)

● Сетевой кабель 15 м. — т. 2654028 Евгений

● P133/24Mb RAM/30.2HDD/CD-ROM"ACER" 52x/колонки/клава/мышь — 175 у.е. Монитор "Philips" 14" — 65 у.е. — т. в Витебске (0212)251592 (после 16.00)

● P-II 233MHz/32RAM/video 2Mb/8xCD-ROM/мышь/клава/монитор 14"+принтер "Citizen" — 160 у.е. (торг). — 8(214)55218 Витя

куплю

● Журналы: Игромания №№4,6,7(2002), недорого. — 2859616, Саша

● Геймеры города Гродно, отзовитесь!!! Куплю CD с игрой Half Life: Blue Shift. Цена договорная. — 768935 позвать Диму

● MechWarior: Vegetians в хорошем состоянии. — 8(01595)21588 после 18.00, позвать Диму

● Минчане! Куплю старые выпуски. "ВР" №1,2,3,4,5,6(2002). В хорошем состоянии. За 4т.р. — 8(017)2693658 спросить Леху

● И.П. Sony P.S. Желательно с 2 джойстиками и картой памяти. Не более 50у.е. — Осиповичи 8(0235)29403

● "ВР" №1-6 за 2000(!)год, в хорошем состоянии. А так же привет всем Gamer'am 5-й общаги медуниверa и клубу "Бункер". — 230015, г.Гродно, БЛК-11, к.52, Артем

● ВР №№1,2,9(2000), №№3,4,11(2001) — 8(029)6272371 Павел

● SDRAM 128, 256Mb, винчестер, video GeForce2, MB SIS735+Duron. — 2547477

● Куплю "ВР" №№1,2,10(2002). — 2070000 аб.2922 после 15.00, Антон (Force)

● Монитор (б/у) цветной с видеовходом, игровую приставку Sony Playstation или Sega Dreamcast, диски к Sega Dreamcast (все б/у, недорого). — т. 2409858

меняю

● IPII233MHz/RAM16/HDD 0.5Gb/мышь/клавиатура/монитор+CD-ROM16x на Sony PS (2 джойстика, 1 карта памяти, 15 дисков). — 2546855 (с 19.30)

разное

● Please!!! Откройте компьютерный клуб в г.п.Кореличи! Срочно!!! Будем очень благодарны. — Anonim

● Привет всем программистам, геймерам и меломанам Фрунзенского района. Если Вы хотите копировать свою прогу, игру или музыку на мою (Вашу) матрицу, Звоните! — 2597997 с 15.00 до 18.00

● Приветище монстрам Counter Strike, а так же монстрикам и не монстрам. Особенный привет клубу г.Гомеля "Virtuoz'y", KIP'e[cs], [c/s]tim'e, doq'u ***[c/s]spawn***, [c/s]valer'e от TERMIT'a[cs].

● Огромный привет всем геймерам Беларуси! Отдельный привет Naxel'ю; Hammer'y; Shrek'y; R@ul'ю. Играйте, пока играется. Disel.

● Вступлю в клубную или не в клубную команду по Quakc3: Arena. Виртуальный опыт — прилагается. — srvk15@hotmail.com

● Геймеру, который мне звонил по поводу обмена CD, прошу срочно мне перезвонить. — Бобруйск, 8(02251)37180, Parkan (после 18.00)

● Привет всем геройщикам г.Минска. Огромный привет Alex'y и Daredevil'y от Phan'a.

● Хочу передать пламенный привет минскому рэпперу Funt-у от твоего друга — электронщика D@ngerous-a из Гомеля!

● Передаю привет Quake'рам г.Минска. Отдельный привет F@n'y, Хакеру и Lammer'ам клуба "Руслан">Spawn'y, Baklan'y, $naider'y, Хрен'у и т.п. :))). Yo! Супер-гига-экстра Quaker Киса :).

● Сборка, установка Виндовс-95, 98, Me, 2000, XP, решение компьютерных проблем с выездом, антивирусная помощь, запишу на винчестер игры, video, софт, подключение — www. — 2401120, 8(029)6701120

● Большой привет всем CS'рам. Особенно нашему клану [AGS] и отдельно sir Jim'y. Надеюсь, увидимся в клубе Руслан 2. — [AGS]*** R@pm@n***

● Привет всем квакерам Беларуси, а особенно моим со-клановцам — c68: Naxart'y и c68: chaoticz'y. Также привет молодеченскому клубу "Рондо". — c68: Cyborg.

● Передаю огромный привет Zelibob'e, Jackie и лаймеру Voron'y!!!

● Передаю огромный привет всем геймерам СШ№92 г.Минска, в частности [Hell] Satan'e, [Hell] [Delta] Атом'у, [Hell] Diablo, Вавке Mydaka, kish'y anarhist'y и Vase Rogov'y от [Hell] Angel *Dead*.

● Написал много стихов о CS. Могу обменяться с вами. P.S. Квакерши Минска, давайте встретимся и поиграем. Привет всему SP клану. Отдельно Боре Михайлову. — 2516872

● Jedi's Гомеля! Давайте проведем чемпионат. Привет геймерам из нашего клана (B735), а именно $@poc[@nd]'y и Fluer[m@x]'y. — $t@n[@br]

● Все, кто любит и уважает Dreamcast, а также жить не может без Shenmue и Skies of Aradia, звоните, буду рад. — 2830407 Дима

● Mamont, поздравляю тебя с Днем рожденья! Желаю счастья, здоровья и успехов. — Shub

● Инг'илеры Бобруйска! Давайте объединяться. — 582392 после 15.00, спросить Андрея

● Быстрое решение проблем с ПК: установка Windows, Office, ПО, драйверов. Подключение к Internet. Модернизация компьютера. — 2476652, Павел

● Передаю привет геймерам СШ№91 г.Минска. В частности: Мао, Наркоман, Таракан, Pambo, Assasin 2002, Skyhal. — Ваш друг ~Vigour~ 2@@2

● Привет ламерам! Особенно **Adod-e**, **Krivetk-e**,**Detsl-y**, **Omar-y**,**Pingvin-y**,**Detsl**[yo], когда будем играть дуэльку в DOOM-I! Встреча в "Akene"! Жду! [Shortina].

● Большой привет всем Counter Strike'рам. Особенно Zil'y, Frez'y, Storm'y, Zombi и Siriys'y г.Лельчицы.mew. — 8(02356)22494

● Передаю привет всем игрокам Quake'Ram и особенный привет клубу [SOBR] г.Гродно Patriku, J47B., Tureckomu и Gage. Всем, кто меня знает, привет [Sonic] и газете "ВР".

● Admin клуба Magnus, будь человеком, поставь, пожалуйста, гульку UT2003 (скучно). P.S.Привет геймерам г.Борисова, в т.ч. F.Saimon'y, Blade'y, Nigthmar'y13, Lod'y, Fl@sh'y. Bl@ck cat.

● Hi всем! Моим друзьям из Гомеля СШ№2. Особенно: Shaman'y от =Deimos'a= которые клубятся в клубе High-Way.

● Темы по англ.яз. Абитуриентам+конв с о/а. — 220030 Минск-30 а\я 223

● Передаю большой привет всем геймерам г.Вороново. Особый, пламенный привет: Slayer'y, Pool'y, Mayer'y и всем, кто ходит в комп. клуб "Колос". Привет админу Лелику. Devil.

● HeadShot! DoubleKill всем Андрылерам Гродно, Mult: Kill-Bion'y и Evil'y from BlackStarClan, Pretender'y (не отставай!) 100th Warrior'y, Dr.Green'y из Березы, и Unreal Лиге. Swintus Grandiosus.

● Приму в подарок рабочий комп. В хорошем состоянии для работы не ниже P-233MHz/32Mb RAM8x/2,2Gb HDD/ лучше с дисководом не ниже 4x. Буду очень признателен. — 8(02333)21199 Глеб

● Огромный привет Counter Strike'рам г.Мстиславля! Особенно огромный привет: spam.Killepy, skif'y, foxbet'y, phil'y, OLEGator'y, Makaronnik'y (Грише), Gorik'y и огромнийший привет клубу "Matrikx". — От Kros'@. P.S. Vanka тренеруйся!

● Привет Gamer'ы Беларуси. Передаю привет Добрушскому клубу "Bunker" и отдельно [SoG]^-Lord"y-л, [SWAT]-crazi'y, spider'y, bes'y, maximus'y, [SoG] _ *Asterod'y* и всем CS'ам. — [SoG]<Mortis>

● Огромный привет всем геймерам г.Солигорска. Особенно клану P*D. И еще бо-о-ольшой привет комклубу "NET LAND". — Привет передавал [P*D] мур.котик [7337]Krew!

● Передаю огромный привет Zelibob'e, Jackie и лаймеру Voron'y.

● Люди добрые, подкиньте коды на игру GTA-III (10р. за код). Пишите: — 213812 Могилевская обл., г.Бобруйск, пер.Песчаный, 20-78, Alex.

● Огромный привет всем фанатам UT, UT2K3. А также Fil'y, Nike'y, Dk'y, @'y, Gnom Killer'y, а также Znukam. От Zhmurik'a.

● Привет самому классному клубу в Минске — клубу V3. Палаши Unreal Tournament'a, поделитесь опытом. — 220071 г.Минск, ул.Платонова, 21-253, т. 2368844. Zhmurik'y.

● Бедный студент примет в подарок любой ПК или хотя бы комплектующие к нему. Заранее премного благодарен. — 8(02251)32952

● Большой привет Tornado, Spu'ю, Вове, Duk'y, Drakon'y, potter'y, Vlad'y, Blackfors'y, а также геймерам в Поставах. Pascal.

● Привет всем ломам и крутым ламерам г.Солигорска. В частности Lepricon'y, Valcooll'y, $hoker'y, Ramses'y и Zero.nlt*sPy :)

переписка

● Все фанаты, а также те, кто знает классные фиги в Quake3 и UT, пишите мне: — 220107 Минск, пр-т Партизанский, 18/2-155 STIV.

● Привет, ребята! Все, кто балдеет от The Sims, пишите! — E-mail: maximovitch@tut by

● Привет всем! Фанаты CS,GTA3, Mafia, Hitman 1-2 и т.п. Хочу переписываться и не только. Ответ обещаю. — г.Минск, ул. Славинского, 37-63 тел.2642121 (после 15.00), Саша или 8(029)642122 (после 9.00)

● Hi всем! Любители CS, UT и WC3! Можно сделать свой клан! Пишите и звоните. — 220086 Минск, ул.Славинского 37-63, 2642121, Саша (Phoenix)

● Привет всем геймерам г.Минска. Хотелось бы с любителями игры Battlefield 1942 сыграть по сетке в клубе. — 220141 г.Минск, ул.Шугаева 13-1/81 тел.(017)2606256 после 17.00, Ваня

● Всем привет! Хочу переписываться с игроками The Sims. Ответ на 100%. Отвечу Всем. — г.Минск, пр.Ф.Скорины 180-179

● Фанаты самых крутых RPG, как Neverwinter Night и сногсшибательной электронной музыки, как FatBoy Slim, обязательно пишите мне, не пожалеете! Ответ больше 100%! — РБ, 246006 Гомель, ул.Мазурова, 62-57, Shurik.

● Привет всем! Фанаты Counter Strike, GTA3, противостояния, пишите! — 231300 Лида, ул.Рыбиновского, 14-93. Леша.

● Фанаты Resident Evil и Silent Hill, GTA3 и Max Payne, а также фильма Matrix! Пишите мне! Знаю кучу секретов и Easter Eggs по вашим играм и хочу поделиться! — 210021 г.Витебск, ул. 3-я Загородная, д.26

● Hello всем фанатам серии игр Resident Evic! Давайте переписываться. — 225710 Брестская обл., г.Пинск, ул.Телефонная, д.5, кв.26. e-mail: Evil77@tut.by

● Все, кто знает коды и приколы в GTA3, пишите, ответ — 100%. — 231300 г.Лида, ул.Сосновая, 20-1-2, Blade

● Все, кто знает приколы, коды к GTA3, Diablo2, Mafia, пишите. — 224005 г.Брест, ул.Коммунистическая, 17, кв.14, т. 261201, Сукочев Вадим

● Я хотел бы переписываться с фанатами CS, GTA3 и Hitman (1 и 2). Все, кто знает секреты, коды и просто хотят со мной переписываться — пишите! Также передаю привет игрокам Беларуси, особенно Вове AKA Wowan'y!!! — 223610 г.Слуцк, ул.Гагарина, 19-14. Олег ака Ani@tor

● Минские геймеры, фанаты Age of Empires2 Conquerors! Если вы наивно думаете, что сможете составить мне конкуренцию -:) звоните, разберемся. — т. 2830427 Виктор, или vicsan@yandex.ru

● Хочу переписываться с фанатами Conter Steik и Quake'рами. — 210008 г.Витебск, 1-ая 3.Бядули, 9/2-29.

виртуальные радости A·Z

Купон бесплатного частного объявления следует заполнять отчетливо, печатными буквами, без исправлений и отправить по адресу: Республика Беларусь, Минск, 220113 а/я 563, "ВР"

Я, ____________________

проживающий по адресу ____________________

тел. (______) ____________ прошу разместить в газете "Виртуальные радости" в разделе "частные объявления" под рубрикой ☐ "Продаю", ☐ "Куплю", ☐ "Меняю", ☐ "Переписка", ☐ "Разное" следующее объявление:

Я согласен с тем, что редакция имеет право отбора объявлений для публикаций и не печатает те из них, которые не соответствуют тематике газеты или носят откровенно коммеческий характер (о регулярной или оптовой купле-продаже, различных услугах, оказываемых за безналичный расчет или по предоплате и т.п.), написаны неразборчиво или с исправлениями, поэтому в случае отказа претензий не имею

Дата заполнения ....Подпись................ Я получаю газету "Виртуальные радости" ☐ по подписке, ☐ беру у знакомых, на работе или в библиотеке, ☐ покупаю в киоске, если "да", то как Вы находите газету: ☐ легко в любой день недели. ☐ только в первый день продажи, ☐ нахожу газету в продаже с трудом.

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS



● Capcom наконец-то, поделилась некоторой информацией относительно новой части мегапопулярного survival horror'a Resident Evil 4. Главным персонажем игры будет наш старый знакомый Леон Кеннеди, который отправляется спасать Шери Биркин, дочь Уильяма Биркина — создателя T-Virus'a. Шери похитили люди из Амбреллы, и нашему герою предстоит ее спасти. В сети уже появились первые скриншоты и видеоролик из игры. Скрины смотрите здесь — http://www.the-magicbox.com/game112802h. htm, ролик лежит тут — http://www.capcom.co.jp/gamecube/images/movie/biohazard4_320.mpg.

● По сообщениям пресс-службы компании, релиз четвертого резидента запланирован на 2003 год эксклюзивно на Nintendo GameCube. Также, по заявлениям Capcom, готовящаяся к выходу четвертая часть, а также RE1 Remake и RE: Zero разрабатываются и выпущены только на новой интендовской консоли и в дальнейшем ни на какие другие игровые платформы портироваться не будут.

● По сообщениям американского и японского отделений Capcom новый Resident Evil: Zero продается совсем неплохо. С момента поступления игры в продажу (13 ноября) в США было продано 250 тысяч копий, в Японии — 170 тысяч. Напомню, что релиз нулевого Реза в Европе запланирован на март будущего года.

● Два гиганта игровой индустрии — компании Square и Enix — заявили о своем слиянии. Сумма сделки составляет 727 миллионов долларов. Новоиспеченная компания получит название Square Enix, ее появление на свет запланировано на апрель 2003 года.

● Sega сообщает о скором поступлении в продажу GameCube-версии новой части хоккейного симулятора NHL 2K3. По заявлениям разработчиков, в отличие от версий игры для Xbox и PS 2, GC-порт будет иметь доработанный режим Franchise, около тридцати стадионов и систему презентации матча.

● Компании Metro 3D и Xicat Interactive обнародовали релиз-листы приставочных игр, которые увидят свет в ближайшее время.

Metro 3D:
DroneZ (Xbox: сентябрь 2003)
Stake (Xbox: март 2003)
Shayde — Monsters vs Humans (Xbox: September, 03)
Sub Rebellion (PlayStation 2: уже в продаже)
Kings Field IV (PlayStation 2: март 2003)
Smash Cars Racing (PlayStation 2: май 2003)
Armored Core 3 (PlayStation 2: май 2003)
Pillage (PlayStation 2, GameCube: июнь/сентябрь 2003)

Xicat Interactive:
Metal Dungeon (Xbox: 6 декабря)
Blackstone: Magic & Steel (Xbox: 7 декабря)
I am Shorty (PlayStation 2: март 2003)
Choplifter: Search and Rescue (PlayStation 2: первая четверть 2003)
Lotus Challenge (GameCube, PC CD-ROM: март 2003)
Top Angler (Xbox, GameCube: март 2003).

● Сайт NPDFunWorld опубликовал очередной хит-парад самых популярных видеоигр за октябрь 2002 года. Выглядит он следующим образом:

1. Grand Theft Auto: Vice City (PlayStation 2)
2. NBA Live 2003 (PlayStation 2)
3. Kingdom Hearts (PlayStation 2)
4. Madden NFL 2003 (PlayStation 2)
5. Hitman 2: Silent Assassin (PlayStation 2)
6. Yu-Gi-Oh! (Game Boy Advance)
7. Tony Hawk's Pro Skater 4 (PlayStation 2)
8. Lord Of The Ring: Two Towers (PlayStation 2)
9. Need For Speed: Hot Pursuit 2 (PlayStation 2)
10. Tekken 4 (Namco)
11. Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (Game Boy Advance)
12. Hitman 2: Silent Assassin (Xbox)
13. NBA 2K3 (PlayStation 2)
14. Mario Party 4 (GameCube)
15. Yu-Gi-Oh! Forbidden (PlayStation)
16. Yu-Gi-Oh! Dark Duel (Game Boy Color)
17. NHL 2003 (PlayStation 2)
18. Star Fox Adventures (GameCube)
19. Red Faction 2 (PlayStation 2)
20. TimeSplitters 2 (PlayStation 2)

Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru

КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ

MiB2: The Series (Game boy Color)
Пароли к уровням

2	Forest Landing site	FCHTRMNS
3	Alien Technology Lab	HSDSHSBS
4	Rocket Silo	MXNMSNNG
5	MIB Safehouse	THXBXSCK
6	Halloween In Manhattan	NNTNDWNY
	End Ending	NFNTMMDD

Resident Evil: Code Veronica X (PS2)
Коды для Game Shark

Неограниченное здоровье — 4CD6A924 1456E745.

В сундуке есть ракетная установка — 1CD6B7A8 1458E70B.

В сундуке есть "Магнум" — 1CD6B7C4 1436E70B.

В сундуке есть снайперская винтовка — 1CD6B79C 1454E70B.

Red Faction 2 (PS 2)
Коды вводятся на экране читов, войти в который можно из меню опций.

Режим кодов — Triangle, Triangle, X, X, Square, Circle, Square, Circle.

Выбор уровня — Circle, Square, X, Triangle, Square, Circle, X, X.

Супер-здоровье — X, X, Square, Triangle, Square, Triangle, Circle.

Неограниченная амуниция — Square, Triangle, X, Circle, Square, Circle, X, Triangle.

Неограниченные гранаты — Circle, X, Circle, Square, X, Circle, X, Circle.

Soul Calibur (DC)

1. Дополнительные персонажи и уровни

Благополучно завершите игру за каждого персонажа — и откроете секретные дополнительные персонажи.

2. Arcade mode (японская версия)

Завершите игру, включая дополнительные уровни, за каждого персонажа.

3. Секретное оружие

Откройте персонажа Edge Master и успешно завершите все сражения за него. Затем войдите на экран выбора персонажа и при выборе воина удерживайте L, чтобы получить дополнительное оружие.

Здесь приведены лишь некоторые коды к игре. Полный список читов, а также подробное описание и секреты Soul Calibur (на английском) смотрите здесь: http://www.cheatcc.com/dc/soulc.html.

Unreal Tournament (DC)
Все читы в игре вводятся в меню паузы.

1. Пропустить уровень — Up, Down, Left, Right(2), Left
2. Неуязвимость — Left(2), Right(2), Down, Up
3. Максимальная амуниция — Left, Right, Left, Right(2), Left
4. Восстановить здоровье — Down(3), Left, Up, Right.

PlayStation 2

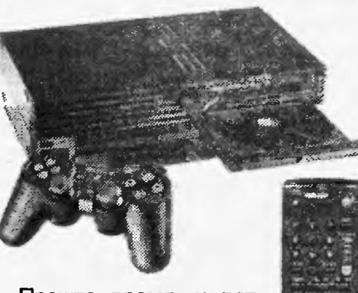
Уже в самом начале 90-х компания SONY решила создать новую игровую систему, где в качестве носителя информации предполагалось использовать компакт-диск. В итоге 3 декабря 1994 года в Японии появилась в продаже игровая консоль Sony PlayStation.

Прошел год, и приставка разошлась по всему миру... После было некоторое затишье в анонсах, а потом...

С 1995-го года Sony Computer Entertaiment и Toshiba тайно (как потом выяснилось) начали разработку проекта под кодовым названием PSY. В конце 1998-го Sega окончательно заканчивает свою приставку Dreamcast, а Sony тихонько распространяет слухи о новой версии своей консоли. Зимой 1999-го компании Toshiba и Sony представляют новый мощнейший медиа-процессор Emotion Engine. Весной 1999-го Sony проводит пресс-конференцию, где анонсирует технические спецификации платформы PlayStation 2. В середине сентября 1999 PlayStation 2 наконец-то была анонсирована официально, и с тех пор все "приставочники" стали ждать ее буквально "с трепетом". И, наконец, 4 марта 2000-го года PlayStation 2 появляется на прилавках японских магазинов.

Первой ласточкой супер-популярности Sony PlayStation 2 стало зависание сайта Sony, причиной которого явился дикий наплыв посетителей, желающих сделать предварительные заказы на приставку еще за две недели до начала продаж. Тогда, даже в течение нескольких минут после аварии, регистрировалось от 400.000 до 500.000 запросов к сайту. Японские продавцы регистрировали 2000-е очереди у магазинов. Причем в этих очередях были замечены не только японцы, но и туристы, среди которых были даже люди, специально приехавшие в Японию, чтобы купить себе новую приставку за 360 долларов.

Вскоре правительство Японии ввело ограничение на экспорт PlayStation 2. Приставка была классифицирована как "продукт общего назначения, имеющего отношение к обычным вооружениям", поскольку в ней имеются компоненты, которые можно использовать в военной технике...



Прошло время, и вот, наконец, PlayStation 2 добралась и до Беларуси. Посмотрим, что она из себя представляет.

На первый взгляд PS2 — это симпатичный ящичек, похожий одновременно на видеомагнитофон и на системный блок типа "sleam".

На передней панели корпуса приставки имеются: лоток DVD-ROM, две кнопки Eject и Reset, с помощью которых можно выгрузить/загрузить диск или перезапустить приставку. Выключается приставка путем выключателя на задней панели.

В верхней части передней панели также расположены 2 слота для карт памяти и 2 разъема для подключения джойстиков Dual Shock 2. В принципе, к ним подойдут даже джойстики от первой PlayStation, но, спрашивается, зачем?

Кстати, помимо стандартной карты памяти на 8 MB, в PlayStation 2 можно использовать карты памяти и от первой PlayStation. Стандартная карта памяти Sony PlayStation 2 по размерам и внешнему виду почти не отличается от карты памяти первой PlayStation. Однако, она обладает способностью сохранять большее количество данных и большую скорость обмена информацией с игровой консолью.

Для контроллеров есть и еще одна "фишка" (в комплект не входит). Называется она MultiTap, и с ее помощью на одной приставке могут играть одновременно 8 (!) игроков.

Проще говоря, новая приставка почти полностью совместима со своей предыдущей версией, что, несомненно, порадует многих.

Теперь о портах. PlayStation 2 имеет в своем арсенале порты USB и i.Link. Имеется также разъем для PC Card для подключения модемов, Ethernet-адаптеров, жестких дисков и так далее.

Кроме того, приставка имеет Multi AV выход, разъем для подключения ресивера и оптический выход. Откровенно говоря, такого "портового арсенала" я пока не видел ни в одной приставке.

Контроллеры. Основным контроллером управления Sony PlayStation 2 является геймпад Dual Shock 2.

Данный контроллер является сильно улучшенной модификацией джойстика Dual Shock от первой Sony PlayStation. Теперь у него, кроме двух аналоговых D-pad, все кнопки (за исключением Start и Select) имеют аналоговое управление, что сильно расширяет игровые возможности.

Ну, и, наконец, следует отметить, что все DVD-функции доступны уже без применения дополнительного оборудования (в отличие от конкурентов). А использование DVD-дисков с объемом 6,4 GB в качестве носителя информации для хранения игр значительно расширяет игровые возможности Sony PlayStation 2.

Впрочем, для киноманов компания Sony предлагает удобный пульт дистанционного управления — правда, за дополнительную плату.

Ну, а для любителей цифр привожу некоторые технические характеристики SONY PlayStation 2:
процессор: SONY Emotion Engine 294,912 MHz;
графический процессор Graphics Synthesizer 147,456 MHz;
75 миллионов микрополигонов в сек.;
графический буфер памяти 4MB VRAM;
память: 32 MB Direct Rambus DRAM;
носители данных: 4-X DVD-ROM совместимый с CD-ROM (CD 24x);
карта памяти: 8 MB, 64 MB;
звуковой процессор: SPU 2, 48 звуковых стерео-каналов MIDI/DLS2;
процессор ввода-вывода: PlayStation CPU+ (LSI Logic);
тактовая частота: 33,8688 MHz;
оперативная память: 2MB;
поддерживаемые форматы: PlayStation CD-ROM, PlayStation 2 CD-ROM, PlayStation 2 DVD-ROM, DVD-Video, CD-Audio.

Остается только добавить, что в Беларусь приставка Sony PlayStation 2 завозится исключительно "на заказ" из-за своей достаточно высокой цены (около 770.000 белорусских рублей). Зато с играми проблем особых нет, причем стоят они достаточно недорого.

SilentMan
SilentMan@tut.by

Автор выражает благодарность интернет-магазину www.pristavka.shop.by за информационную и техническую поддержку.

Quake 3: Arena

Платформа: Dreamcast
Жанр: action
Разработчик/издатель: Id Software

Небезызвестная в игровых кругах компания Id Software за свою десятилетную с небольшим историю существования успела зарекомендовать себя как автор мегапопулярных и известных на весь мир культовых шутеров Doom и Quake. Выпущенный на ПК в далеком 1992 году, Wolfenstein 3D считался в свое время одним из первых трехмерных экшенов. И хотя трехмерность эта была чистой воды обманом, игра от этого ничего не потеряла и по праву считалась одной из самых лучших в своем жанре. Потом появился Doom, затем его продолжения и, наконец, в 1996 году свет увидел Quake, который снискал огромную популярность у геймеров и являлся одной из первых игр, имеющих поддержку мультиплеера не только по локальной сети, но и через Интернет.

Кроме PC, культовые творения Id нашли своих многочисленных поклонников и на разнообразных приставках — так, несколько лет назад на PlayStation был портирован Doom и в 1999 году на консольных просторах появился Quake 2. Что касается Ку 3, то Id'овцы предприняли безнадежную попытку портировать суперпродвинутый в те времена Quake 3 на старушку PSOne, но игра на ней все же не вышла. Причина была самая банальная — приставка просто не справлялась с графическими требованиями игры, и тогда разработчики обратили внимание на новые, более продвинутые платформы — и выбрали Dreamcast. Что же, в конечном счете, у них получилось, читайте ниже...



Q3 is cool!!!
А игра получилась действительно замечательная: великолепное графическое исполнение, которое ничего не потеряло в переносе на другую платформу, все тот же неизменный захватывающий геймплей и широкий выбор игровых режимов — все это заставляло вас забыть о многом и провести немало часов перед телевизором, проходя одну за другой карты и зарабатывая фраги.

Что новенького?
По сравнению с оригинальной Quake 3: Arena, выпущенной на PC в конце 1999 года, "Квака" претерпела небольшие изменения: в игру было добавлено несколько новых карт, преимущественно из готовящегося в то время адд-она для PC под названием Team Arena, немного переделано управление и "заточено" под консольное. В остальном игра осталась верна старым добрым традициям — вам придется поочередно проходить арену за ареной и набрать как можно больше очков уничтожения (фрагов). Кроме одиночной игры, на радость любителям онлайновых баталий через всемирную компьютерную сеть есть возможность мультиплеера, где вы имеете возможность сражаться с соперниками по всему земному шару.

Ну что, постреляем?
Теперь замолвим пару слов об убойных средствах, а их, уважаемые геймеры, предостаточно, начиная от перчатки с пилой и заканчивая базукой, реилганом (именуемым в народе "рельсой") и супербойным вооружением тяжелым плазмаганом, стреляющим зеленой плазмой. Все полезные предметы лежат на аренах в разных местах и автоматически восстанавливаются через некоторое время, чтобы игроки могли пополнять свой боезапас и восстанавливать здоровье. Выигрывает человек, набравший максимальное количество очков, — в общем, все довольно традиционно. Арены прорисованы просто великолепно: залы, переходы, вода, темное небо над головой — видно, что художники вложили немало усилий, чтобы создать оригинальный мир Quake 3, и это, вне сомнения, еще один плюс игры.

Вердикт
В конечном результате у Id получился порт одного из лучших командных экшенов, который остается популярным и по сей день, и я более чем уверен, что вы, уважаемый читатель, проведете не один час перед телевизором, отдавая все свое свободное время этой замечательной игре.

Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru
www.gamefan.ru/residentevil/

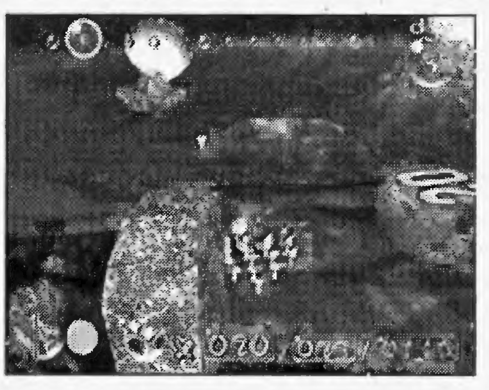
Pikmin

Разработчик/Издатель: Nintendo
Жанр: Action
Платформа: GC

Инновационные игры встречаются на разных консолях, но только GameCube может похвастаться тем, что чуть ли не половина его хитов — вещи оригинальные и притом продающиеся большими тиражами. Последний факт особенно важен: Pikmin и Luigi's Mansion с легкостью обогнали Shenmue — наиболее успешную из нестандартных игр от Sega. И это притом, что, в отличие от Sega, Nintendo не вбухала в игру рекордное количество денег и человеко-часов, напротив — использовала рецепт "разработка хита за шесть месяцев". А вспомните Ico, в котором слишком поздно признали заслуживающую уважения игру... И если Luigi's Mansion использовал (хотя бы частично) игровую механику Ghostbusters, то игровой процесс Pikmin мне напомнил разве что... Марио, выдергивающего морковки в одной из игр серии Super Mario для NES. На плагиат это никак не тянет.

Но игровой процесс оставим на потом, о нем вы уже, наверное, не раз слышали. Гораздо интереснее то, как стильно был подан сюжет, как был прописан характер главного героя. Повествование идет в форме бортового журнала инопланетного пилота, чей корабль столкнулся с метеоритом и упал на безымянную планету. Первую минуту-две кажется, что сейчас начнется сюсюканье для детей-дошкольников а-ля Super Magnetic Neo (DC) или же игра будет молчаливо-детской а-ля Bomberman.

Но в результате мы получаем... карикатуру на все эти ожидания, простые и вроде бы ориентированные на детей тексты, но между строк (или прямиком) разработчики выплескивают горы юмора, превращающего Pikmin в типичную игру "для всех возрастов", какими



всегда были Mario (и, пожалуй, Sonic). Под "для всех возрастов" понимается то, что любой геймер будет воспринимать игру по-своему, но на неприятные (непонятные или слишком примитивные) ему вещи просто не наткнется. Стиль "записки пилота космического корабля, попавшего на неизведанную планету", выдерживается до мелочей, особенно смешно будет любителям научной фантастики. И чтобы вы окончательно поняли, что такое Pikmin: игра воспринимается в точности так же, как и Luigi's Mansion.

К моему обзору LM я отошлю и тех, кто интересуется графикой. Нет, я не заметил здесь каких-то особых спецэффектов и т.п., просто игра выглядит хорошо. Настолько хорошо, что никаких огрехов не видно (чем на PS2 из виденного мной может похвастаться только MGS2, а на PC — ни один проект). Теперь я окончательно понял, почему в пресс-релизах Nintendo никогда не упоминает мега-графику и супер-эффекты и не пытается сравнивать GC с PS2. Все проблемы с движками, полигонами и прочим исчезают, если за дело берутся нормальные дизайнеры. Также Pikmin можно сравнить с Phantasy Star Online (DC), разве что здесь пальмы и прочие цветочки умеют шевелиться. А какая здесь вода!

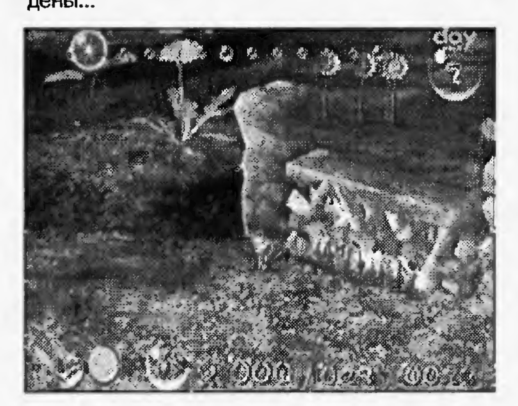
А теперь об игровом процессе. Ваш герой, как я уже говорил, оказался на чужой планете рядом со своим сломанным кораблем. Система жизнеобеспечения протянет 30 дней, за которые вы должны собрать 30 деталей. Что, вы уже подумали о том, что в игре 30 уровней, по одной детали на каждом?:) Как бы не так! Дело в том, что играть придется в реальном времени (разве что ускоренном). Каждый день можно провести в одной из локаций, ночью придется взлетать и висеть на орбите. Если в течение дня ничего не найдете — что ж, можно попытать счастья с утра. И так 30 раз. Не успеете — одним космическим странником во Вселенной станет меньше...

Практически сразу вы обнаруживаете типичную летающую тарелку, где обитают животные-растения — Pikmin. Размножаются они так: летающая тарелка кушает "таблетки", выпадающие из цветов или валяющиеся на уровне, а также трупы врагов, затем тарелка разбрасывает вокруг себя семена, а из них уже вырастают собственно пикмины. После этого остается их только выдернуть из земли.

Что пикмины умеют делать? Как заправские солдаты, они могут либо стоять на месте, либо бегать за вами, либо что-то толкать, либо драться с врагами. Чуть не забыл: ваш герой и пикмины по размеру схожи с муравьями/тараканами, так что любой крупный жук или "пикминоед" (бывают большие и маленькие) — потенциальная угроза. Но, в отличие от солдат, все пикмины выполняют приказы охотно. Управлять ими, соответственно, просто (никакого point and click!). Достаточно подбежать к пикмину вплотную или позвать его, чтобы он вошел в вашу группу. Группа бегает за героем, при приближении к потенциальному источнику работы пикмины могут и сами начать ее выполнять. Для ускорения процесса желательно на них прикрикнуть (правой аналоговой ручкой), указав направление, в котором находится источник работы. Чаще всего надо либо таскать еду, либо кого-то бить, либо разбивать стену или что-то толкать.

Так как игра не делится на уровни, то популяция пикминов — одна и та же, т.е. если умудритесь умертвить почти всех, то дня два-три придется потратить на восстановление нормальной численности. Новых на халяву никто не даст. Особо стоит беречь пикминов цвета, отличного от красного.

К примеру, желтые умеют разбивать стены бомбами, но очень неприятно будет, если по дороге на них нападут враги... Синие же — единственные, кто умеет плавать. Старайтесь одновременно с исследованием территории сохранять на приличном уровне количество пикминов всех цветов, а вперед пускайте всегда толпу красных, чтобы избавиться от врагов. Еще один важный момент: вечером нужно обязательно привести всех пикминов на "базу", оставшиеся на земле ночью будут съедены...





Замечательный саундтрек напомнил мне о Phantasy Star Online. Никакого мультяшного примитива или диснеевщины — спокойные "космические" композиции...

Подведем итоги? Если подумать, то Pikmin можно назвать гибридом стратегии в реальном времени и квеста. Логические загадки здесь хороши тем, что они, простите за тавтологию, логичны. Ничто не объясняется заранее (зато, поняв что-то, герой записывает это в журнал), нигде нет искусственных паззлов, которые надо решать.

Напротив, все просто: коробка, которую надо отодвинуть, хворост, из которого можно сделать что-то вроде моста и т.п. Возможно, не слишком разнообразный набор загадок может отпугнуть некоторых особо привередливых геймеров, но поверьте, что выполнять их очень приятно. Действительно серьезный недостаток — то, что игра слишком уж коротка. С первого раза пройти ее не получится, но, изучив все тонкости, за выходные добить игру можно без проблем. Впрочем, никто не мешает попробовать сделать это еще раз — нелинейность для этого и существует.:)

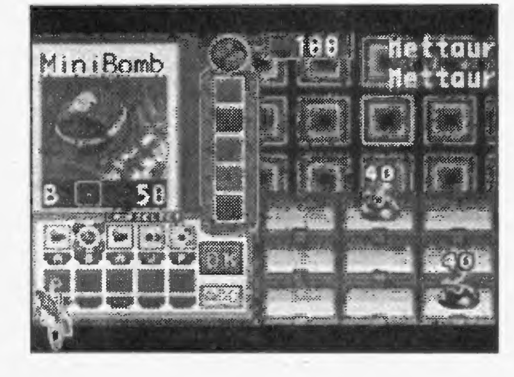
Wren
wren@prepodov.net
Материал предоставлен сайтом
http://www.pristavki.com/

Megaman Battle Network 2

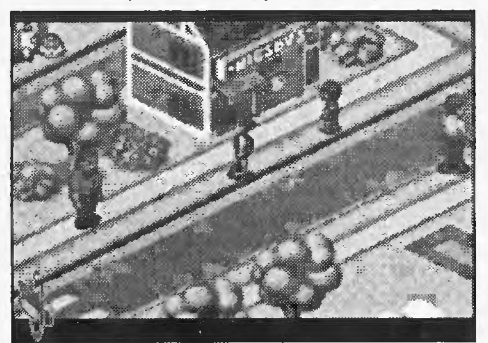
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom
Жанр: ARPG
Платформа: GBA

Сериал Megaman бесконечен, он уходит вдаль, обрастая по пути ветками серий и гроздьями сиквелов. Сюжеты их часто противоречивы, но даже в таком случае непостижимым образом дополняют друг друга, наносят новые штрихи на картину мира Megaman, причем мира заметно более сложного, чем в Sonic и Mario. Даже династии вампиров и охотников на них из Castlevania заметно проще для изучения, чем проблемы вроде "Чем Megaman X отличается от Megaman", "человек ли Megaman хотя бы в одной из игр?", "Умер ли Zero?". Я уже не говорю о том, что и сюжетная подоплека в Megaman по серьезности не может сравниться с нарочито мультяшным стилем исполнения самой игры.

Впрочем, и последнее сомнительно — кровавая баня в самом начале Rockman Zero на категорию зрелищ для детей малых и не слишком продвинутых никак не тянет. А уж серия Megaman (Rockman) Battle Network EXE — это вообще киберпанк. Вроде бы. Как "Лабиринт Отражений" Лукьяненко. Хи-хи.



Сразу уточню, что мне довелось играть сразу во вторую часть Megaman Battle Network (на живом GBA через Flash Linker, кстати;)), но, судя по всему, она отличается от первой лишь графикой, уровнями, кое-какими героями и прочим. Короче говоря, как Megaman X6 отличается от X5.;) При этом Battle Network — независимая серия, чем-то напоминающая Megaman Legends (тоже Action/RPG), так что для поклонников Megaman она одновременно покажется чем-то необыкновенно интересным (абсолютно новый игровой процесс!) и непонятно-разочаровывающим (абсолютно другой сюжет).

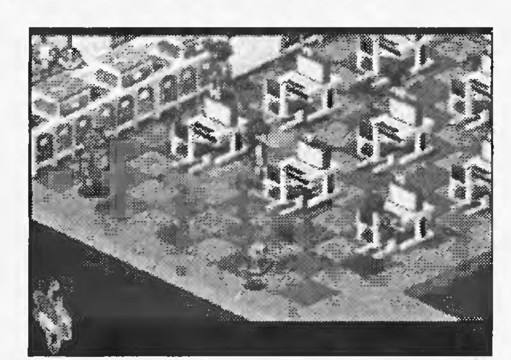


Дело в том, что главным героем стал мальчик по имени Lan. Учиться в школе он не очень любит, но вот от компьютера его не оттащишь. А там... а там... реализован виртуальный мир, одновременно напоминающий о "Лабиринте Отражений" и вселенной Shadowrun (книги, игры и т.д.). В нем и обитает Megaman — аватара Лэна, причем имеющая и какое-никакое собственное сознание. Помимо аватар других героев, там живут и злобные вирусы, а на горизонте вырисовывается и нечто вроде местного Главного Злодея. Никакой философии — просто смешные и интересные тексты, куча ссылок на другие игры от Capcom и необычный для любителей JRPG мир. Бродить по условным микросхемам и видеть вирусы "живьем" — зрелище очень даже не скучное. Да, и если кто-то еще не понял, игра представляет собой оффлайновую RPG про (!) сетевую RPG, в которую якобы играет герой. Похожая концепция используется в ".hack" (PS2) от Bandai...

Вернемся к нашим баранам. Разумеется, с вирусами надо бороться. Тем более, что они всегда нападают сами с помощью супер-техники под названием random encounter. Система боя в Megaman Battle Nerwork оригинальна выше крыши — разве что в Shadowrun на MD было нечто капельку похожее. Итак, Megaman оснащен кучей программ (они называются chip; вероятно, потому, что с точки зрения аватары это боевое железо, а с точки зрения человека из реального мира — программа, которая добавляет виртуальной личности боевое железо), 30 штук из которых можно экипировать (перенести в соответствующую папку — т.е. Folder; антураж виртуального мира здесь соблюдается на все 100%). Пять из них случайным образом становятся доступны перед боем. Каждый чип, кроме названия и функций, снабжен кодом (буква латинского алфавита). Так вот, перед боем можно выбрать из доступного сколько угодно чипов с одинаковым (!) кодом (есть и универсальные). Это оставляет большую свободу для любителей подбирать экипировку.

Основная фаза сражения идет на поле из 18-ти клеток (6x3), поделенном пополам. Справа — вирусы, слева — наш герой. По клеткам можно передвигаться (в реальном времени), можно стрелять из бластера (это уж на крайний случай, т.к. отнимает по одному HP за выстрел) и применять боевые чипы в порядке, выбранном перед фазой. Наверху ползет индикатор того, что можно подгрузить следующую партию оружия (фактически chips — заменитель магии). Нажимаем шифт, снова выбираем чипы и добиваем врагов. И ведь все не так уж и просто.

Можно, к примеру, вместо загрузки чипов, скомандовать часть из них "оставить", а часть — "заменить" (знаете, как в покере на одноруких бандитах). В качестве бонуса вам их не просто заменят, но еще и добавят столько же новых (все это будет доступно уже в начале следую-



щей фазы). На поле боя без хитрой стратегии также придется туго, ведь свойства чипов не сводятся к "-N HP у врага". Можно, к примеру, отобрать часть клеток у врага, дабы затруднить передвижение. Да и банальное оружие бывает разное: от меча (бьет вперед, на одну клетку) до V-gun (вторая клетка впереди плюс вниз-влево по диагонали) и всяческих бомб. Почитайте tutorial — там вам обо всем расскажут...

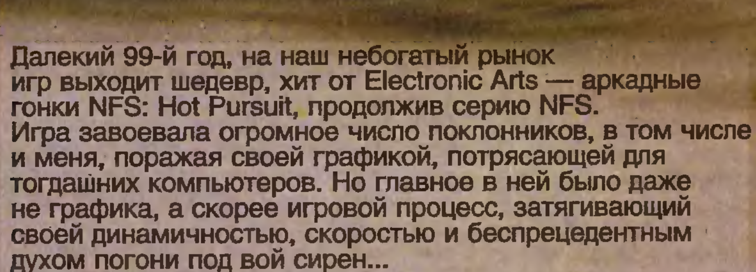
Напоследок о вещах менее значимых. Понятно, что музыка здесь (напоминаю: Capcom, Megaman) очень сильна (прямо начиная с заставки), а графика может посрамить Golden Sun. Все важные герои снабжены портретами, шрифты в сообщениях легко читаемы, вирусы и взрывы красивы. Для играющих на живом GBA крайне важно то, что сохраняться можно в любой момент (кроме, разумеется, боев), но вот слот для сохранения всего один. Из-за этого вдвоем по очереди в Battle Network сыграть не получится. Зато можно... да, правильно, использовать настоящий режим Network, где и подраться дадут, и поменяться чипами разрешат. Прямо Pokemon какой-то;).

Окончательный вердикт: идеальная игра для того, чтобы весело проводить время в метро, электричке и на свидании, на которое ваш партнер безнадежно опаздывает. Ждем Megaman Battle Network 3!

Wren
wren@prepodov.net
Материал предоставлен сайтом
http://www.pristavki.com/

Неутолимая жажда скорости

Need for Speed...как точно название отражает атмосферу и процесс игры.


Далекий 99-й год, на наш небогатый рынок игр выходит шедевр, хит от Electronic Arts — аркадные гонки NFS: Hot Pursuit, продолжив серию NFS. Игра завоевала огромное число поклонников, в том числе и меня, поражая своей графикой, потрясающей для тогдашних компьютеров. Но главное в ней было даже не графика, а скорее игровой процесс, затягивающий своей динамичностью, скоростью и беспрецедентным духом погони под вой сирен...

На дворе стоит зима 2002, а из колонок геймеров опять слышен рев моторов, вой сирен и болтовня полиции. Опять погоня, опять Need for Speed, опять Hot Pursuit, только под номером 2, ставший уже седьмым детищем с именем NFS. Недаром EA свой хлеб ест, и за 4 года контора успела вырастить очередного монстра гонок. И снова игра завоевывает своих поклонников и радует заждавшихся бывалых гонщиков, вскормленных еще первыми частями игры.

Недолгая установка радует, и вот нажимаем такой знакомый ярлык с логотипом игры — и перед нами стандартный ролик-погоня с кучей полиции. Далее видим главное меню игры, включающее в себя 6 пунктов, не считая Выхода: Hot Pursuit, Championship, Single Challenge, Multiplayer, Quick Race и Options.

Hot Pursuit — завершите все 33 гонки, попутно зарабатывая деньги и получая новые машины. В каждой гонке за вами будет гоняться толпа копов и мешать встречное движение. Надо заметить, что несколько раз вам самим придется быть копом и ловить машины на время. 33 гонки делятся на разные типы: в одном вы коп, в другом надо проехать карту на время, в третьем вы участвуете в нокауте, где после каждого круга выбывает слабейший, в четвертом вы участвуете в турнире из нескольких гонок на разных картах, в пятом надо просто бороться за призовое место. А призовых мест 3 — Золото, Серебро и Бронза. За каждое место вы получаете определенное количество очков или денег, для чего — узнаете позже. Чтобы открыть следующие гонки, вы должны получить Серебро. На мой взгляд, это самая интересная часть игры с бурей эмоций и дозой адреналина!

Championship — 33 гонки за звание лучшего гонщика. Тут вам не мешает ни полиция, ни трафик, зато мастерство соперников повышено по сравнению с Hot Pursuit. Ничем особо примечательным данные соревнования не выделяются, это просто гонки, только тут вы, конечно, не можете быть копом.

Single Challenge — тренируйтесь сколько угодно на любых картах и машинах! Но есть одно "но": чтобы открыть новые карты и машины, вам необходим капитал в виде очков, заработанных в процессе прохождения двух предыдущих разделов игры. А некоторые агрегаты и трассы совсем не дешевые, поэтому в ваших интересах получать Золотые медали:).

Каждая карта имеет 4 вариации, то есть меняется направление движения по трассе и есть возможность зеркального отображения карты. Немного огорчило малое видовое разнообразие карт — один и тот же ландшафт встречается на нескольких разных картах (эх, вспомним NFS 5 добрым словом).

Зато машины — отдельный разговор! Тут уважаемые разработчики постарались на 5 баллов! К слову, были куплены лицензии на все машины в игре, поэтому все они до мелочей выглядят как и настоящие. Здорово иногда увидеть в фильме крутую тачку и узнать ее именно потому, что гонял на ней в игре! Машины, а их более 20, разделены на классы по их характеристикам. Для каждой машины можно прослушать голосовое описание ее технических особенностей.

Также не очень порадовал мультиплеер — убрали поддержку двух игроков на 1 компьютере, а еще убрали прямое модемное соединение, что заставляет использовать Сервер удаленного доступа и разные настройки сети. Мультиплеер прекрасно себя зарекомендовал при игре по модему с другом, причем на очень плохой телефонной линии. Радует возможность прямо перед гонкой выбрать машину, не перезагружая всю карту, зато ловить друг друга нельзя:(. Отлично работает и режим игры через Интернет, даже на слабых линиях. Здесь может быть максимум 8 игроков одновременно. Игра востребована в плане Интернета — в нее играют уже многие в сети.

Quick Race — доверьтесь выбору компьютера. Просто гонка-преследование на произвольно выбранной компьютером трассе и машине.

Бессмысленно рассказывать о настройках игры, тут все как везде — графика, звук, управление, игра... Скажу лишь о наличии подробной статистики, иногда интересно посмотреть, сколько гонок сыграно, и полюбоваться своими достижениями.

Отдельно хочется рассказать о тех, кто по пятам следует за вами в игре, — о копах. Их интеллект продвинулся, они стали наглыми, отчаянными и вполне умными. Они долго преследуют жертву, стараясь сбить с трассы, подрезать или зажать. Копы активно взаимодействуют между собой, используют подкрепление, блокируют дороги, ставят вам на пути шипы. Но самое интересное — теперь копы могут вызвать поддержку с воздуха, и вам будет строить козни вертолет! Вертолет летит впереди вас и сбрасывает на дорогу бомбы, наехав на которые, ваша машина совершит сальто в воздухе и вас арестуют подоспевшие копы! Странно лишь то, что они никогда не арестовывают ваших соперников в гонке.

Радость переполняет, когда едешь по дороге на скорости под 300 км/ч, а сзади ревут сирены отстающих копов! В щенячий восторг приводят крупные аварии на дорогах с участием 4-6 машин! Смешно оттеснить копа на встречную полосу и ждать встречной машины! Вот только арестовать вас могут лишь 1 раз, и на этом гонка закончится.

Немного дополнен и изменен режим Be the cop. Теперь, чтобы арестовать гонщика, в него необходимо врезаться посильнее, перекрыть ему дорогу и зажать или можно вызвать подмогу в виде еще одной полицейской машины, устроить засаду с шипами или вызвать вертолет.

Нельзя умолчать и о графической стороне игры. Графика не оставляет равнодушным, как минимум. Чего стоят песчаные пляжи, осенний лес, водопад и вулкан, закат солнца и летящие из-под колес листья и брызги, отражение деревьев и солнца в стеклах авто! Это вполне может отвлечь от игры и заставить любоваться пейзажами.

Здесь действует принципа "красота требует жертв", неплохо иметь процессор около 1 ГГц и видеокарточку, лучше GeForce3, ну и оперативной памяти хотя бы 128 Mb, иначе тормоза подпортят вам впечатления или не видать вам всех красот.

По традиции, надо сказать немного и о музыке и звуках в игре. Сделаны они очень неплохо, мелодии к трекам подобраны достойные, органично дополняющие игровой процесс. Быстрые композиции лаконично сочетаются с динамичностью геймплея, как, впрочем, и в предыдущих частях NFS. У разных моделей автомобилей по-разному шумят моторы (например, у McLaren и у Opel). Прекрасно сделаны переговоры полицейских! Часто полезно их внимательно послушать и избежать ареста или засады — предупрежден, значит вооружен!

Из всего вышесказанного следует, что EA не сдает позиций, она по-прежнему на высоте и выпускает на игровой рынок достойнейшие продукты, такие как Need for Speed. Игра завоевывает поклонников жанра и радует игроков предыдущих частей NFS, а благодаря отличной сетевой поддержке у нее светлое будущее!

Соловьев Юрий



Стальная сага

Название игры: Mechwarrior4: Mercenaries
Жанр: Симулятор боевого робота
Издатель: Microsoft Corporation
Сайт игры: http://www.microsoft.com/games/mw4mercs/
Системные требования: Windows, Pentium 400, 64 Mb RAM, 750 (минимум), 1250 (максимум) HDD, 8 Mb 3D Video.

Хорошо забытое старое

Вот и появился на прилавках минских торговых точек компьютерными CD-дисками долгожданный Mech Pak Mechwarrior4: Mercenaries. Конечно, от сотрудничества компаний Microsoft, Cyberlore и представителей FASA studio можно было ожидать многого, но ведь не НАСТОЛЬКО многого. Анонсировавшийся Mech Pak вырос до неприличных размеров в 2 CD-диска и оформился в самостоятельную игру. Для установки оной не требуется предыдущих частей Mechwarrior 4 (Vengeance и Black Knight), но если вам все же захочется, можно поверх установленного Mechwarrior4: Mercenaries поставить дополнительные Mech Pak`и и совершенно спокойно кататься на своем любимом внутрисферовском Hunchback`e (поставляется в Microsoft MechWarrior 4: Inner Sphere Mech Pak).

Помимо превращения в самостоятельную игру, Mechwarrior4: Mercenaries принесет вам еще некоторые новшества. Если Instant Action и Multiplayer остались практически без изменений, то вот в режиме кампании произошли, можно сказать, грандиозные изменения. Поклонники Mechwarrior не будут разочарованы. Из первой части (о том, что представляют собой предыдущие части "Мехов", можно прочитать в статье "Заведи железного друга", "ВР" № 8(32) 2002 г.) в игру вернулось ни с чем не сравнимое путешествие по звездным системам, практически полная свобода, возможность заключать контракты, закупать технику и нанимать к себе в команду пилотов, а также множество тех мелочей, которые так сильно привязали к себе поклонников самых первых Mechearrior.

Разборки местного масштаба

Наибольшее впечатление производит именно режим компании. Вам предстоит взять в свои руки управление группой пилотов-бойцов, определиться с собственным именем, названием группы и клановой принадлежностью. В самом начале в вашей группе будут только посредственные бойцы да пятерка легких "мехов". Затем, по мере выполнения различных заданий, ваши подчиненные будут набираться опыта, а ваш mechlap — заполнится боевой техникой. За выполнение контрактов полагается некоторое денежное вознаграждение, которое, в свою очередь, зависит от сложности миссии, вашего авторитета и отношения местных вождей: Катрины Стейнер (Lyran Alliance) и Виктора Девиона (Federated Commonwealth) — чем лучше их отношение к вам, тем большее вознаграждение вас ожидает. К сожалению, сумму контракта изменять вам не разрешат. А вот за высокий профессионализм, проявленный при выполнении миссии, вам полагается дополнительная премия. Также у вас остается все захваченное вооружение, полученное при выполнении заданий. Старайтесь быть внимательным, когда целитесь в противника. Чтобы обезвредить его, достаточно отстрелить ноги или кабину, где находится пилот. А после окончания боевых действий поверженный таким образом робот будет отремонтирован за счет вашего нанимателя и передан в ваше распоряжение.

За каждую миссию (в том числе и не выполненную) ваши подчиненные-пилоты получают опыт и при надлежащей подготовке начинают проявлять на поле боя прямо-таки чудеса пилотирования и стрельбы. Тренированный пилот способен на легком "мехе" противостоять более тяжелому противнику, да еще и победить в схватке. Иногда просто поражаешься, когда из грандиозной схватки твои подчиненные выходят практически без повреждений. Еще одна особенность ваших подчиненных в том, что командовать ими приходится в очень редких ситуациях, — обычно они сами догадываются, что нужно делать в той или иной обстановке на поле боя. Более сильного противника они предпочитают окружить и дружно расстрелять, более слабых разбивают по одиночке, при охране базы, например, рассредотачиваются по всей ее территории, и при этом не забывают прикрывать товарищей, дают возможность поврежденному роботу отступить, вызывая огонь противника на себя. К слову сказать, поврежденным оказываетесь чаще всего вы или ваш второй ведущий (ваших пилотов можно разделить на две группы: одной будете руководить вы, другой — наиболее достойный из ваших подчиненных). Компьютерный противник достаточно догадлив, чтобы вывести из строя именно ведущего и таким образом не дать вам выполнить главное задание миссии. Особо профессиональных пилотов следует беречь, так как, чаще всего, в миссии ваш противник, как минимум, имеет численное превосходство, более совершенную или тяжелую технику. Довольно часто "мехов" противника сопровождает наземная и воздушная техника, реже, когда миссии проходят вблизи моря, — корабли. В связи с этим довольно часто возникают ситуации, когда особо ценный ваш пилот не успевает катапультироваться из взрывающегося робота... Но расстраиваться по этому поводу не стоит, если вас не удовлетворили результат миссии — смело жмите кнопку Load и выискивайте последнее сохранение. Благо игра автоматически сохраняется перед запуском каждой миссии.





Хлеба и зрелищ

Еще одно приятное нововведение ожидает вас на планете Solaris VII. Народ, как и в прошлом, требует хлеба и зрелищ. Судя по всему, хлебом там они обеспечены хорошо, а вот предоставлением зрелищ занимается именно Solaris VII. На нем существуют арены, предназначенные для показательных боев огромных шагающих машин. Вам предоставляется возможность за небольшую плату поучаствовать в тех самых поединках. Плата за участие составляет 10% от главного приза, который, в свою очередь, зависит от арены, на которой происходят бои, и от класса роботов, принимающих участие в сражении. На выбор предлагаются три арены: джунгли (небольшая территория с тропической растительностью и озером), завод (техногенная зона, с огромным количеством бетонных стен, рвами с водой) и Колизей (нечто похожее на римский Колизей, с полуразрушенными постройками, соответствующим антуражем и зрительскими трибунами). Спонсоры боев щедро оплачивают ваши победы, дают премии за особо интересные моменты сражения с вашим участием, а вот технику поверженных противников вам не отдадут...

...и другие мелочи

Состав используемой двуногой техники практически не подвергся изменениям. Все "мехи" взяты из Mechwarrior4: Vengeance и Black Knight — всего 35 штук. А вот в разделе вооружения появились некоторые новинки.

Появилась X-модификация пульсирующего лазера (легкий, средний и тяжелый) — отличается от обычного тем, что имеет большую убойную мощность и чуть сильнее греется. Появился Rotary Autocannon модификации 2x и 5x — нечто похожее на обычные AC2 (AC5), но обладающее чуть большей убойной мощностью, меньшим перегревом, большей массой и меньшим радиусом поражения. Думаю, не лишним будет упомянуть Long Tom Artillery — довольно тяжелую пушку, обладающую просто огромным радиусом действия (не каждая пушка способна послать заряд на расстояние километра) и бьющей по области. Но, несмотря на свою мощность, пушка эта предназначена не столько для поражения роботов противника, сколько для уничтожения обычной наземной техники или разрушения зданий.

Стоит замолвить словечко и за streak-модификации ракетного вооружения. Streak-модификации ракет ближнего и среднего радиуса действия обладают поистине убойной мощностью, особенно когда на робота ставится пусковая установка в 40 ракет. Так как streak-модификация ракет не имеет системы наведения, специально для них на "меха" можно установить Narc Beacon — эта система выстреливает ракету-маяк, на которую происходит автоматическое наведение всех дружественных вам ракет. Таким образом, пометив противника, достаточно просто поймать его в прицел и произвести пуск ракет — они сами найдут цель. Так как появились ночные миссии, соответственно, появились и осветительные ракеты (смотрится великолепно, особенно со включенным динамическим освещением). И напоследок две особо мощные ракеты: Arrow IV Thunderbolt и Arrow IV Cluster. Обе они предназначены для изничтожения особо устойчивых противников. Если Arrow IV Thunderbolt используется, в основном, только против "мехов", то Arrow IV Cluster очень даже неплохо использовать против наземной техники. Ударная и взрывная волна от Arrow IV Cluster способна накрыть достаточно большую территорию. Для уничтожения среднего класса робота достаточно 3-4 точных попадания (или 5-6 неточных;), при этом робот будет повреждаться практически полностью, а наземную технику достаточно только взрывной волной окатить. Используя Arrow IV Cluster, можно снимать броню с "мехов" класса assault. Наиболее красиво выглядят попытки использовать кластерные ракеты против воздушной техники. Мало того, что взрыв смотрится точно салют в ночном небе, так еще и воздушная техника, привыкшая летать звеньями, уничтожается практически с одного выстрела.

Графика & Звук

Судя по всему, движок игры основательно переработали. В визуальном плане это мало заметно, зато очень хорошо ощущается в процессе игры. При том же высоком качестве картинки игра работает примерно наполовину быстрее. Именно такое впечатление складывается, когда сразу после Mechwarrior 4 Vengeance запускаешь Mercenaries. По старой традиции каждая миссия сопровождается видеовставками в начале и в конце миссии. Картинка при этом выглядит настолько хорошо, что возникает ощущение просмотра фильма.

Кстати, о просмотрах. В многопользовательском режиме игры существует возможность понаблюдать за происходящим со стороны, достаточно только игрока, вместо "меха", посадить в camera ship — и можно наслаждаться сражением компьютерных (либо других) игроков. Эх, сюда бы еще возможность записи всей этой феерии в видеофайл...

Звук тоже не подкачал — озвучено все, что только можно. От звуков шагов вашего робота до крика убегающей обезьяны. Шипение лазеров, звуки выстрелов, крики птиц и шум морского прибоя — все это создает неповторимую атмосферу игры. Но это еще не все, каждое сражение сопровождается потрясающим динамичным саундтреком.

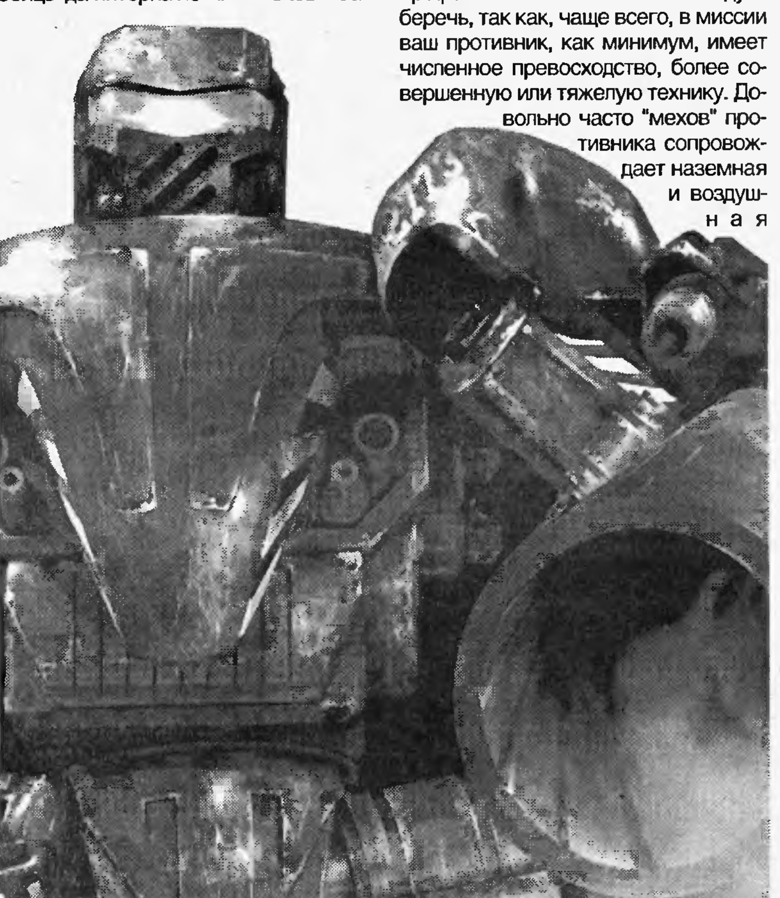
Игра насыщена огромным количеством спецэффектов: безумной красоты взрывы, дымные шлейфы ракет, искры после попадания из протонной пушки, огонь и дым от горящего робота. При перегреве от робота идет пар, а если еще и систему охлаждения включить — получается натуральная дымовая завеса... Но это все днем, а вот ночью... А вот ночью игра покажет, что значит настоящее динамическое освещение!

Итог

Слов нет — одни эмоции. Возрождение давно забытого приключенческого духа и практически полной свободы, которые были в самой первой части игры, не оставят равнодушными ни тех, кто с игрой с самого начала, ни тех, кто приобщился к ней позже. В любом случае игра станет достойной покупкой для любого любителя серии Mechwarrior.

Змушко Евгений aka Shade.
Игра предоставлена интернет-магазином www.minskshop.com





Другая жизнь

Название игры: Код доступа: РАЙ
Жандр: пошаговая RPG
Издатель: MiST land / Бука
Системные требования: Windows, Pentium 450, 128 Mb RAM, 800 Mb HDD, 16 Mb Video.
Важно: Игра не работает на процессорах семейства AMD K6-2, K6-3 и аналогичных; не поддерживаются 3D ускорители семейства Voodoo, S3, Intel, Matrox.

Прелюдия
Мир будущего. Мир без ограничений, полный всяческих возможностей. Мир, где найдется место для каждого. В то время как на культурных вершинах городов создается видимое благополучие, на самых задворках жизни идет жесточайшая борьба. Там жизнь подчиняется другим законам. Там идет непрерывная борьба за сферы влияния. Постоянные стычки Синдиката с Торговой организацией и полицией. Выживают сильнейшие.

Наш герой по имени Хакер попадает в этот мир, как и все нормальные люди, — появляется из пробирки. Начинает свою жизнь в обычном общем доме воспитания. Повышенный IQ открывает ему дорогу в школу естествознания. Когда в мире все искусственно, такое образование становится весьма престижным. Повышенная активность и асоциальное поведение приводят к прощанию со школой. Но забота государства об обществе не дает Хакеру пропасть, и его переводят на должность младшего наблюдателя в администрацию Нижнего города. Через четыре года службы — повышение до системного администратора младшего звена. Смешно, человек, совершенно ничего не умеющий, не знающий слова "киберлинк", "имплантант" и т.д., имеет 100-процентную вероятность стать системным администратором. Правительство честно отрабатывало деньги налогоплательщиков. Нашему главному герою ненавязчиво было предложено жениться — что ж поделаешь, такая традиция... Развода не было. Им просто наскучило бесцельное хождение по унылым улицам Нижнего города, создавая видимость "тихих семейных прогулок". Затем было понижение в должности: общество не любит, когда кто-то живет не так, как принято. Он все больше жил в другой реальности, не там, где все живут под серым, унылым и уже никому не нужным небом. Он хотел жить, но не получалось, потому что жил жизнями других. Сначала это были синтезированные компьютером образы, но в скором времени это стало неинтересно, наскучило. Тогда он придумал себе другую роль: стал созерцателем. Он находил лазейки в системах и входил в них, наблюдая за другими людьми. Вначале это были различные системы Нижнего города и автоматы удовольствий района "красных фонарей". Но он учился, учился быстро, изучил систему и стал все глубже уходить в нее, пока однажды не напоролся на подразделение по борьбе с киберпреступлениями. Потом было условное заключение и штраф. Потом работа по обслуживанию банкоматов. Но не это главное. Впервые столкнувшись с противодействием со стороны киберполиции, наш герой стал осторожным. Он изучил банковскую систему изнутри, научился искать лазейки и использовать их...

Однажды, путешествуя по киберпространству, Хакер проникает в секретную зону и перехватывает несколько странных пакетов данных. Он успевает скопировать полученную информацию, но срабатывает система защиты. Уже через несколько минут раздается вой полицейских сирен, за ним следуют удары в дверь и настойчивое требование ее открыть...

Погружение
Перед вами лежит огромнейший мир с нелинейным сюжетом. Запустив в первый раз игру, от нее невозможно оторваться. Она затягивает и совершенно не желает вас отпускать. Здесь вы практически неограниченны в принятии решений. Можете спокойно бродить по улицам и следить за происходящим, можете ввязываться в уличные стычки, заключать альянсы или просто заниматься изничтожением всего, что движется. Игра не подстраивается под вас, живет своей собственной жизнью. На улицах Нижнего города постоянно происходят стычки между воинствующими кланами либо между местными и полицией. Шныряют рекламные дроны, предлагающие вам приобрести что-нибудь особенно дорогое и совершенно бесполезное. Информационные дроны, приносящие последние новости и так сильно желающие, чтобы наш главный герой взломал их и использовал в собственных целях. Взломать можно практически любого дроида, бродящего по улицам, для последующего использования в различных целях. Рекламных и информационных дронов можно использовать в качестве щита, прикрывающего главного героя от шальных пуль; вооруженных, принадлежащих в основном местной полиции, — как средство защиты, разведки или нападения.

Сюжет развивается постепенно, им управляют действия главного героя. Большинство ключевых моментов зависит от предыдущих решений вашего alter ego. Некоторые локации вам откроются только после переговоров с определенными персонажами, а некоторые могут вовсе выпасть из игры. И все это только потому, что вы, в свое время, не с тем поговорили или не того убили. Игру можно пройти, заручившись помощью местных боссов, объединить все кланы и дружной компанией пройтись по городу. А можно стать волком-одиночкой и совершенно не обращать внимания на окружающих, идя к некой своей неведомой цели. Обилие решений просто ошеломляет.

Большинство встречающихся вам компьютерных персонажей предлагают различные задания, за выполнение которых дается определенное количество опыта, местной наличности или рекомендации для продвижения по лестнице популярности среди таких же, как ваш герой. Разговоры обычно продолжаются не долго, вам сообщается только самое необходимое. Вся информация, полученная Хакером, хранится в его записной книжке. Кстати, помимо автоматически вписываемых туда сообщений, можно вносить еще и свои собственные записи, что оказывается весьма удобным.



Пути получения опыта весьма разнообразны. Можно выполнять полученные задания, можно заниматься взломом различных систем. Кстати, взлом банкоматов не только дает некоторое количество опыта, но еще и обеспечивает Хакера наличностью. Тренироваться во взломе оных лучше на улицах Нижнего города, банкомат там взломать куда легче, да и внимания местных не привлечете. В верхнем городе взлом банкомата приносит довольно большие суммы наличности и опыт, но вы рискуете в любой момент привлечь внимание местной полиции. Набор опыта приводит к получению очередного уровня, а с уровнем появляется возможность усовершенствовать вашего главного героя.

Помимо усовершенствований естественных, путем набора уровней, существует возможность совершенствовать свое alter ego при помощи различных механических устройств, количеству которых может позавидовать практически любая современная ролевая игра. Есть вещи, которые можно купить практически у любого торговца или получить, просто ликвидировав бывшего владельца. Но встречаются и такие устройства, для получения которых вам придется немало попотеть и исходить огромнейшие территории или же получить которые можно лишь по большому знакомству.

Мгновение длиною в жизнь
Шаг... Остановка... Осмотреться вокруг... Сделать следующий шаг... Все... Ходы закончились... Ваше время истекло... Конец хода... Скрытые перемещения... Выстрел... Жизнь вашего персонажа оборвана самой нелепой случайностью, и на тротуаре становится одним безжизненным телом больше. Незамеченный ранее враг решает исход игры в одно мгновение.

Походовый режим вносит и ни с чем не сравнимый азарт. Такого не было со времен ставшего уже легендой X-COM. Каждый непродуманный шаг ведет к единственно возможному исходу — гибели вашего персонажа. Мусорный бак, за которым так удобно было бы спрятаться от вражеских пуль, оказывается отброшенным взрывом гранаты и попадает в главного героя, что приводит к потере сознания последнего. А потерявший сознание в разгар боя персонаж становится совершенно беззащитным. Примерно тем же может обернуться неудачная попытка взломать полицейский дрон. Во время хода противника вам остается только с горечью наблюдать за распылением главного героя на атомы...

Физика в игре играет немаловажную роль. Траектории движения пуль, ударная волна от взрывов, инерция отброшенных предметов — все просчитано до мельчайших подробностей. Удачно брошенная граната или выстрел могут вывести противника из боя, парализовать его или основательно покалечить. При этом вооружение имеет реалистичные способности. Удачное попадание мгновенно уничтожает противника, а граната, разорвавшаяся в центре группы, может в одно мгновение решить исход поединка.

Бездна
Великолепный мир нереализованных возможностей, открытый Хакеру, сделан с большой любовью. Антураж игры, в особенности ее графическая часть, дает вам понимание того, зачем вы тратили не одну сотню американских денег на покупку самого современного 3D-ускорителя. Динамическое освещение, тени, качественные текстуры и сумасшедшая камера, выделывающая невероятные виражи надо всем происходящим, разрешение от 640x480 до 1024x768 — и это далеко не все, что может подарить вам движок "Кода доступа".

Процесс игры сопровождается огромным количеством спецэффектов: взрывы, отражения, туман, следы от выстрелов на всевозможных объектах, дымный шлейф от полета ракеты, разлетающиеся осколки стекла разбитых витрин и рекламных стоек...

Особую атмосферу создает музыкальное сопровождение — оно выше всяких похвал. Музыкальные темы меняются в зависимости от происходящего на экране: на улице, в баре, в Верхнем городе. Зайдя в бар, вы чувствуете себя именно в баре, а попав в перестрелку на улице — как в зоне военных действий. Музыка совершенно не мешает, не раздражает и ее не хочется выключить на второй минуте игры.

К единственному недостатку игры можно отнести только отсутствие поддержки ускорителей семейств Voodoo, S3, Intel и Matrox. В принципе, игра запускается и работает на вышеупомянутых видеокартах, но нужно быть готовым к тому, что будут случаться постоянные вылеты в систему или игра будет намертво зависать.

Итог
Первая и пока единственная в своем роде походовая RPG. Безусловно, заслуживает внимания всех поклонников серии X-COM, Jagged Alliace и им подобных. Творение компании MiST land способно увлечь вас на несколько месяцев, а то и больше.

Змушко Евгений aka Shade.
Игра предоставлена интернет-магазином www.minskshop.com

Новое пришествие Властелина Колец

Название игры в оригинале: Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring.
Разработчик/издатель: Black Label Games/Vivendi Interactive.
Жанр: Action / adventure
Системные требования: Pentium II — 500 MHz, 128 мегабайт RAM, GeForce 2 или выше, Sound Blaster Compatible Sound Card, 780 мегабайт free disc space.

Итак, диск с игрой Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring оказался в моих загребущих лапках (точнее, не один диск, а два — так как полная версия игры занимает два диска. Если же какой-нибудь ушлый продавец попытается убедить вас, что достаточно купить на одном — не верьте ему, игра слишком многое потеряет, если вырезать из нее хоть что-либо). Домой и играть. Играть без вариантов — слишком долго поклонники творчества великого Дж. Р. Р. Толкина ждали этого момента и задерживать его наступление нельзя ни на секунду.

Как легко догадаться, Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring создана по мотивам бессмертной трилогии Толкина "Властелин колец". В последнее время на Земле пронеслась новая волна интереса к наследию Профессора, связанная, в первую очередь, с выходом на экраны фильма по первой части трилогии. После этого толкиномания набрала поистине мощные обороты. И вот появилась первая ласточка и в игровом мире (точнее, в компьютерно-игровом, так как настольных игр по мотивам "Властелина колец" уже целых пять штук — и это за какой-то год! — куда там Гарри Поттеру). И эта первая ласточка не станет последней — уже сейчас находятся в разработке онлайновая ролевая игра по миру Средиземья и стратегия на тему Войны Кольца. Так что заскучать всем истинным фанатам в ближайшие несколько лет не дано.

Пересказывать сюжет книги не буду — всякий уважающий себя человек ее прочитал. Те же, кто удостоил своим вниманием лишь фильм, как всегда оказались не правы. Так что пусть возьмутся и прочитают — и мир для них изменится в лучшую сторону. Вкратце можно сказать лишь одно: игра делалась не по фильму, а по книге. И это не просто хорошо, это замечательно. Дело в том, что в фильме очень многое вырезано, в результате чего мир Толкина предстает перед нами в упрощенном виде. Для полного же понимания происходящих событий надо прочитать трилогию (других вариантов просто нет). Поэтому построение игры на событиях именно книги (а не вторичного продукта по ней) можно только поприветствовать бурными аплодисментами, переходящими в овацию.

Игра, как и положено всякому уважающему себя компьютерно-развлекательному проекту, начинается со вступительного видеоролика. Поначалу я, было, подумал, что показываемое нам вначале Кольцо и есть весь ролик (тем более, что во многих новых хороших играх стали значительно ограничивать видеовставки в начале игры). Но на самом деле это было еще не все. Когда запускаешь новую игру, смотришь полноценное повествование о предшествующих игре событиях. В нем расскажут (и покажут) все достаточно подробно. Мы увидим и создание Кольца, и назгулов, и Галадриэль, и Голлума — все, что должно присутствовать, присутствует, да и сделано на должном уровне. Так что за ролик можно создателей игры только похвалить. Похлопаем и переходим дальше.



В наших цепких лапках оказывается не кто иной, как Фродо Бэггинс — Хранитель Кольца Всевластья. После окончания видеоролика нам покажут еще один, на этот раз на движке игры, где все и прояснится (для Фродо, во всяком случае). Гэндальф уходит, но не возвращается к назначенному сроку. И Фродо отправляется в непростой путь один. Ну, или почти один — если не считать верного Сэмуайза Гэмджи. И вот здесь мы подходим к необходимости определиться для себя с жанром игры. А сделать это не очень просто. Но в целом, можно приклеить определение "экшен-адвентюра". Хотя это не все, но примерно отображает суть игры. Определились — смотрим дальше.

А дальше начинают происходить интересные вещи: оказывается, выбраться из Шира маленькому хоббиту ничуть не легче, чем завалить назгула (был, правда, к сожалению, один прецедент). И дело не в том, что куча врагов на дорогах (хотя и без них, включая самих Черных Всадников, не обошлось), а в том, что некоторые особо несознательные (а скорее, просто ленивые) разработчики полностью исключили из игры свободу действий для игрока. Мы попросту не вольны в своих действиях и вынуждены четко следовать указаниям разработчиков, выраженным в сюжете игры.

Привожу простой и наглядный пример. В самом начале, для того чтобы Фродо имел возможность уйти из Шира, ему необходимо продать закладную на Бэг-Энд своей склочной родственнице Лобелии Саквиль-Бэггинс. Вроде бы все просто (хотя, будь в игре настоящая нелинейность, можно было бы плюнуть на все и уйти в странствия). Да вот беда, нашего мнения о грядущей игре до ее выхода так и не спросили. Поэтому слушайте и не говорите потом, что не слышали. Рассказываю поподробнее. Итак, идем к Лобелии, пытаемся поговорить с ней о закладной. Она нас даже не хочет выслушать (а ведь заполучить в свои руки Бэг-Энд было мечтой всей ее жизни). Вместо этого предная тетка начинает орать, что в Шире волки и надо вызвать шерифа. Приходится вызывать. Причем самый простой способ — пойти и сказать шерифу — разработчикам (представленным в данном случае в лице Лобелии) не подходит. Приходится напрягаться и звонить в колокол. Прибегает шериф и начинает грузить, что он очень занятой человек (еще бы — выбежал он из бара, а там занятий хватит надолго, особенно представителям власти и правопорядка) и зачем его вообще отвлекают от важных дел. Разъясняем ситуацию. И тут обнаруживается, что шериф уже слышал все эти россказни Лобелии о волках, только вот незадача — волков этих никто, кроме нее, так и не увидел. Ругаясь про себя, идем к Лобелии и после небольшой перебранки (во всяком случае, то, что она обычно говорит, разговором назвать сложно) наконец договариваемся о продаже своего любимого домика.

Вы, наверное, подумали, что этот случай единственный. Ан нет, подобные "приколы" будут повторяться чуть ли не на каждом шагу. И ругаться нехорошими словами придется еще не раз. Но поделать тут ничего нельзя — остается просто смириться. Скрипя зубами и призывая на головы создателей игры семь казней египетских, начинаем вникать в игру.

Что же у нас есть? А есть у Фродо следующие вещи: Кольцо Всевластья (одна штука), дорожная сумка (она же инвентарь — одна штука, ну очень безразмерная), а также палка деревянная (одна, зато не ломается) и камни обыкновенные метательные (много штук — никогда не кончаются). И где только эти хоббиты ухитряются столько всего найти?

Как уже упоминалось выше, в игре присутствует значительная доля от экшена. Враги есть и их достаточно, поэтому палка и камни Фродо очень даже не помешают — в таком огромном мире каждый норовит полакомиться молодым хоббитом, а значит от врагов отбиваться придется. Ну да мы и не против; надо помахаться — помахаемся. Еще можно собирать предметы и складывать их в инвентарь. Одна только проблема — предметов (не имеющих отношения к главному квесту игры) катастрофически мало (это вам не Diablo), реально нужный вид предметов только один — еда. Как принято во многих играх, еда восстанавливает здоровье. Но, во-первых, особых проблем со здоровьем и так не будет, а, во-вторых, найти еду не так уж и сложно. Даже в Шире грибы (очень, кстати, обожаемые хоббитами) растут просто на каждом шагу. Собираем добро про запас (мало ли что, все в жизни может случиться), выполняем все подвернувшиеся квесты (во всяком случае те из них, выполнение которых обязательно для развития сюжетной линии) — и вперед, на подвиги, по следам дяди Бильбо.

На пути к нелегкой цели будут попадаться враги: одни пострашнее, другие — полегче. Самым страшным испытанием станет встреча с назгулом в Шире. Так просто от Черного Всадника не уйдешь — придется проявлять чудеса хитрости и изворотливости. Камень кидаем в одну сторону, а сами в режиме Sneak бежим в другую. Казалось бы, просто, но нет — малейшая ошибка или неосторожное движение — и все, мы в лапах у назгула (хотя можно ли это назвать лапами? — Затрудняюсь ответить). За этим последует краткий мультик и сообщение о том, что Кольцо попало к своему Хозяину — Саурону. Так что не проколитесь (тем более, что это одно из самых сложных мест во всей игре). Счастливо избежав назгула, идем дальше. А дальше Фродо в основном будет встречаться с волками, пауками и прочей живностью. Забить их до смерти палкой не представляет особого труда. Конечно, встреча с Умертвием не сулит ничего хорошего, но и этот этап пройден — да еще и с прибылью (вещичек всяких поднашли, в том числе эльфийский кинжал).

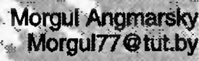
Вскоре приходим в Бри. И там под наше чуткое управление попадает не кто иной, как Арагорн. Он значительно здоровее Фродо, да и экипирован соответственно. Меч и лук — этого вполне достаточно, чтобы доползти до Ривенделла, попутно объясняя каждому встречному, почему он не прав, перегораживая нашим героям дорогу. Кстати, у Арагорна также есть фирменная способность — его удар валит противника с ног (не убивает, к сожалению, но и то хлеб). Конечно, валить всяческих "безобидных" зверушек мечом несподручно. Поэтому создатели игры подсовывают нам монстров покрупнее — орков и троллей. С орками проблем не будет, а вот с троллями придется повозиться. Проще всего расстреливать их из лука, пользуясь преимуществом Арагорна в скорости. А самым сложным испытанием станет схватка аж с пятью назгулами на холме (как это и было по книге). После этого любые тролли покажутся вам милыми и добродушными ребятишками.

Но вот, наконец, и Ривенделл. Там все как обычно: эльфы, пара гномов, Совет народов Средиземья и т.д. и т.п. (см. книгу). А далее самое важное — получаем под управление Гэндальфа. Вот уж кто крут, так это он. Мечом махается не хуже Арагорна, а еще и магией балуется. Может валить монстров с ног одной силой мысли, может кидать огненные шары и молнии, может лечить товарищей по команде и себя самого, может улучшать свои способности (приближаясь по качествам к берсерку). Но и количество врагов возрастет соответственно — поскучать не получится. Махаем мечом, кидаем во врагов всяческие заклинания, постепенно приближаясь к финалу игры. Но это уже сами, без меня.

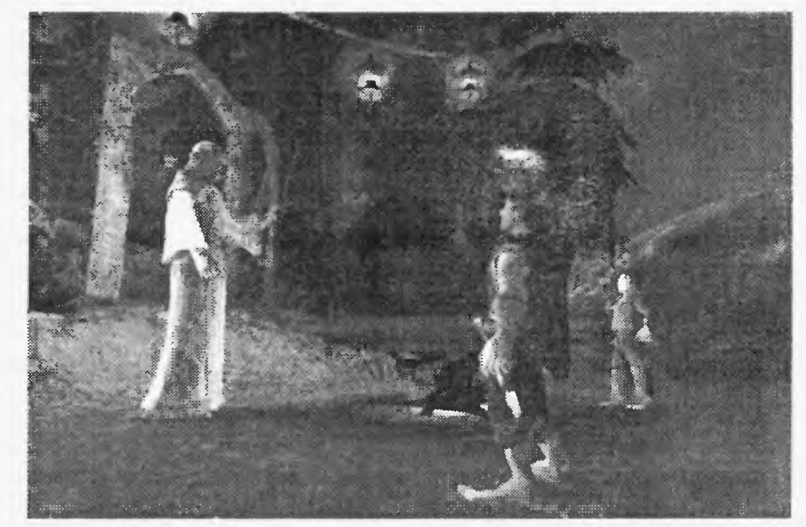
А теперь немного о графике и музыке. Впечатления от графики в игре — двоякое. С одной стороны, пейзажи выполнены нормально, и тот же Шир смотрится как настоящий (не во всем, конечно, — вода и деревья подкачали). А вот модели персонажей — просто отвратительны. Порой не знаешь, плакать или смеяться, увидев очередной "шедевр" разработчиков. Такие перлы, как тролли, еще поискать надо. Но жить можно, особенно если очень хочется увидеть Средиземье в живую (хотя бы и с точки зрения разработчиков). А вот музыка на высоте. Такое музыкальное оформление встречается достаточно редко. Советую всем послушать (в сочетании с игрой, конечно) — не пожалеете. Ведь главное, для чего нужна музыка в подобных проектах, — для передачи настроения и погружения игрока в атмосферу мира. И эту свою задачу музыкальное оформление "Властелина Колец" выполняет на все 110%.

Подведем итог нашему сегодняшнему разговору. Игра Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring, к сожалению, получилась достаточно средненьким проектом. Отсутствие свободы для игрока и жесткая привязанность к сюжету нисколько не украшают первую игру нового поколения по трилогии Толкина. Средненькая графика и геймплей не затянут игрока на долгие дни и недели. Высококачественная музыка не может одна вытянуть проект. Конечно, игру будут покупать хотя бы из-за одного названия на обложке, которое притягивает многих (в том числе и меня). Но вот после наступит разочарование. А такое разочарование в душах игроков разработчики смогут окупить нескоро — кто же еще раз поверит единожды обманувшим, и обманувшим жестоко. Откровенно говоря, за время, отпущенное на разработку, можно было сделать во много раз больше. Но, видимо, лень и повальный алкоголизм помешали Black Label Games создать настоящую Игру, которая затянула бы к себе и уже не отпустила. В общем, поклонникам Толкина стоит все же купить и посмотреть на это, а всем остальным — ждать выхода War in the Middle-Earth, надеясь на лучшее...

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by







Универсальный красавчик

Мне всегда нравилось, когда разработчики игрового железа не гонятся за наворотами, а пытаются в недорогом устройстве совместить удобство в использовании и максимальное количество "наворотов". Само собой, в по-настоящему недорогой девайс не запихнешь и "отдачу", и усиленные металлические детали, и прочие штуковины, присущие более серьезным манипуляторам. Но ведь и "Жигули" — машина, так почему даже простой игровой руль не может быть с "наворотами"?

Помнится, в одной из моих самых первых статей в рубрике "Недорого и Сердито" (если даже не в самой первой:) я рассказал вам об игровом руле Genius Speed Wheel Formula, который, помимо функций руля, мог выполнять еще и функции самолетного штурвала, так как справа от него находился очень удобный рычаг тяги с несколькими кнопками, а специальный переключатель на блоке педалей переводил устройство из одного "состояния" в другое. Рассматриваемый в данном обзоре руль, что интересно, по своему устройству НИЧЕМ не отличается от упомянутого девайса от Genius, однако по многим другим характеристикам его даже превосходит.

Называется сей агрегат SVEN RacingStar, во всяком случае так написано на коробке. На сайте же производителя его почему-то "обзывают" **Star Deluxe** (QF-188ipr).

В достаточно (но не слишком) объемной коробке я обнаружил:

— рулевой блок;

— педальный блок;

— две струбцины для закрепления рулевого блока на столе.

При первом взгляде на рулевое колесо кажется, что оно обтянуто кожей или резиной. Такое впечатление создает светло-коричневая шершавая пластмасса, из которой оно сделано. Более того, очень приятно, что сама баранка не страдает особыми эргономично-дизайнерскими находками и выглядит практически как обыкновенный автомобильный руль. Кроме того, достаточно большой размер колеса (внешний диаметр — 28 см) только прибавляет реальности.

Сечение обода баранки также радует правдоподобием, причем спроектирован руль так, что будет достаточно удобен в использовании и взрослым, и детям.

Трехлучевая ступица руля выглядит очень стильно. Она выполнена из серо-серебряной пластмассы и немного напоминает ступицу рулей спорт-каров Audi последних моделей. Честное слово...

Угол поворота руля не слишком велик, всего 180 градусов, однако стоит заметить, что у большинства дешевых рулей других фирм он еще меньше. Впрочем, думаю, с таким диаметром баранки больший угол поворота был бы, скорее, излишним. Стоит заметить, что по мере удаления от "нулевой" точки сопротивление руля увеличивается.

Ось руля сделана из пластмассы и не слишком толстая. Так что, учитывая массивность рулевого колеса, думаю, стоит не слишком активно "рулить". Будьте поаккуратнее — и, уверен, девайс прослужит вам очень долго.

Ось руля соединена с переменным резистором путем шестеренчатой передачи, что обеспечивает более точное и плавное управление.

На самом руле под большими пальцами вы найдете шесть кнопок. Их можно программировать на собственный вкус. Однако, при установке руля как "джойстик 2 оси 4 кнопки", две клавиши оказались невостребованными. Очевидно, они могут пригодиться при подключении руля без педалей, заменив "газ" и "тормоз", но я не успел проверить эту версию. Кстати, руль к компьютеру подключается посредством игрового (Game) порта. Кроме того, если у вас есть джойстик с аналогичным разъемом (предпочтительно — SVEN), вы можете подключить его вместо руля к блоку педалей и использовать последние в авиасимуляторах для управления килевым рулем (как в настоящем самолете).

Крепление рулевого блока к столу струбцинами оказалось на редкость востребованным, ибо оный не слишком тяжел и к тому же не снабжен присосками. Вместо них на нижней панели присутствуют лишь четыре резиновых ножки. Струбцины же прижимают эти ножки к поверхности стола и намертво закрепляют агрегат.

Педальный блок достаточно тяжел, чтобы не ездить по полу, кроме того, этому способствуют довольно цепкие резиновые ножки. Только постарайтесь не ставить педали на пыльный пол, толку от ножек не будет.

Сами педали сделаны из пластмассы, но довольно прочные. Кроме того, их поверхность покрыта резиной, что создает дополнительный комфорт. Ход педалей достаточно легкий, а угол хода — довольно большой. Жаль только, что разработчики не стали особо мудрить и сделали возвратные пружины педалей совершенно одинаковыми. Как вы, наверное, помните из моих ранних статей, в более серьезных моделях рулей педаль тормоза несколько жестче педали газа.

В полетном (flight) режиме девайс показал себя очень неплохо. Рычаг тяги был очень кстати, но вообще-то, управлять самолетом с помощью абсолютно круглого руля все-таки непривычно. Что касается стоимости, то в этом смысле руль не так уж и дорог, всего чуть более 60-ти у.е.

Игровой руль SVEN RacingStar предоставлен для обзора компанией "Конструктив".

Ошибка природы, или супермутация?

Когда я впервые увидел коробку с этим девайсом, я сперва даже не понял, что именно в ней лежит. Нечто округлое, выпуклое, больше напоминающее трекбол в виде стилизованного пистолета (фотография на коробке сделана "сбоку" и второй половины девайса не видно). И только когда я вскрыл упаковку, то понял, наконец, что же это такое.

М-да, на протяжении вот уже почти трех лет, в течение которых выходит в свет рубрика "Недорого и Сердито", я повидал много всяких игровых агрегатов, причем самого разного дизайна. Но ТАКОГО я еще не видел.

На первый взгляд даже кажется, что ентую штуковину и в руки-то взять неудобно, а уж играть с ее помощью и вовсе невозможно, однако, как выяснилось, я очень сильно ошибался.

Называется сей агрегат **SVEN Rainbow Warrior** (QF-207et).

В коробке, кроме самого геймпада, я также обнаружил: книжку с мануалом на английском языке, компакт с драйверами и кабель-переходник для подключения устройства к порту USB ("по умолчанию" Rainbow Warrior подключается к GAME-порту).

Выглядит девайс просто изумительно: полупрозрачный бело-зеленый корпус, с такими же полупрозрачными зелеными кнопками, ни одной прямой линии, просто шедевр футуристического дизайнерского искусства.

Самое интересное, что после подключения устройства к компьютеру через USB-порт, "винда" сама отыскала его и установила. Более того, в настройках игровых устройств геймпад сразу же появился и показал состояние "OK", однако калибровать его или менять что-то в своих настройках категорически не позволил. Кнопка "свойства" просто не реагировала на нажатия. Впрочем, как выяснилось из мануала, "вертеть" настройками геймпад позволять и не должен. Единственное, что разрешается, так это переставлять конфигурацию клавиш для определенного набора игр, при помощи утилиты GameWizard, что находится на компакте. Хотя, если честно, я предпочитаю менять клавиши уже в самой игре, тем более, что на это Rainbow Warrior "пойтить" вполне может. Так что смело "сносите" этот GameWizard и не забивайте драгоценную память ненужными приложениями.

Клавиш всего 10 (8 на верхней панели и два курка на дальней от вас боковине корпуса), причем 9 из них реально рабочие, а одна... Вот тут-то и начинаются чудеса...

Помните, когда-то я рассказывал вам о геймпаде WingMan Gamepad Extreme от компании Logitech? У него еще была такая интересная "фишка", как датчик G-FORCE TILT, который позволял управлять играми не путем нажатия на клавиши (точнее, не только этим "путем"), а при помощи наклонов геймпада в ту или иную сторону. Включалась данная функция отдельной кнопкой. Вот и в Rainbow Warrior, как выяснилось, имеется такая "фишка", просто незаменимая в авиа- и некоторых спортивных симуляторах (к примеру — горнолыжных), а называется она здесь EZTilt.

Что касается обычных аркад, то в этом случае вам больше подойдет обычный геймпадный режим. Меньше мороки, да и реакция не такая быстрая нужна будет.

Классический восьмипозиционный "крестик" выполнен в виде вогнутой круглой площадки, на который очень комфортно ложится большой палец левой руки.

Да и вообще, на первый взгляд кажущееся неудобство Rainbow Warrior мгновенно исчезает, как только берешь его в руки. Указательные пальцы как влитые лежат на двух триггерах. Большие пальцы легко дотягиваются до любой кнопки, а все остальные, тем временем, очень удобно хватаются за... даже не знаю, как назвать, ну, скажем, "ручки", выступающие из корпуса.

И, наконец, самое главное — цена. Вы мне не поверите, но по сравнению с самым близким по характеристикам геймпадом Logitech WingMan Gamepad Extreme, SVEN Rainbow Warrior стоит просто смешно — менее 20-ти у.е., то есть в ТРИ раза дешевле!!!

В общем, штуковина просто обалденная: и по цене, и по качеству, и по возможностям. Настоящим "аркадникам" настоятельно рекомендую.

Геймпад SVEN Rainbow Warrior предоставлен для обзора компанией "Конструктив".

"Стальная крыса" на вашем столе

По правде говоря, я даже не ожидал, что уже после второй статьи на тему усовершенствования компьютерной "периферии" ко мне придет такое количество писем с настоятельными требованиями продолжить эту тему. Однако появлялись и письма с откровенными "наездами", мол, "я тут резинку с колесика снял, а как его обратно надеть?! А? Ты, @#$%^!!!".

Что же, я предупреждал вначале: потренируйтесь на какой-нибудь "убитой" мышке, а потом беритесь за нормальную. Ну, а если нет "убитой", либо не беритесь за дело вообще, либо "ровняйте" руки. СКР (синдром кривых рук) — болезнь, к сожалению, трудно поддается лечению.

Впрочем, сильно огорчаться не стоит. Опыт — единственная вещь, которую сегодня нельзя купить за деньги (здоровье — уже можно, только за очень большие:).

В общем, давайте начинать с самого простого. И сегодня я расскажу вам, как превратить вашу серую мышку в стильную хромированную "крысу":).

На самом деле это сделать очень просто, однако аккуратность все равно не помешает.

Вообще, сам процесс покраски корпуса мышки сродни процессу покраски автомобилей. Кстати, и краска в данном случае используется точно такая же, то есть аэрозольная краска для крашения металлических поверхностей хромового "цвета".

Выбрав в магазине полюбившийся вам баллончик, приобретаем его и возвращаемся домой к нашему компьютерному грызуну.

Теперь давайте внимательно рассмотрим нашу мышку. На нижней части ее корпуса отыскиваем винт (или винты), скрепляющие вместе верхнюю и нижнюю части мышки.

Берем отвертку и аккуратно отворачиваем его (их). Будьте внимательны, не потеряйте ни один винтик!



Снимаем верхнюю крышку и переворачиваем ее. Внутри мы наблюдаем вставку клавиш, прикрепленную к крышке защелками-крючками. Аккуратно, чтобы не сломать, отгибаем их и вынимаем клавиши.

Если желаете, можно покрасить только верхнюю часть корпуса и клавиши мышки. В этом случае все очень просто.

Обезжириваем рабочую поверхность спиртом или бензином. Даем просохнуть и, несколько раз энергично встряхнув баллончик с хромовой краской, ровным слоем "прохаживаемся" по тем "видимым" частям корпуса. Для более ровного наложения краски можно предварительно зашкурить обрабатываемые поверхности очень мелкой наждачной бумагой.

Для того чтобы краска держалась как можно дольше, слоев должно быть несколько, как минимум 5-6. При желании, после того как краска полностью высохнет (на это может уйти до двух-трех дней), можно покрыть ее сверху лаком. Кстати, НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не спешите проверять, насколько хорошо высохла краска. Лучше наберитесь терпения и подождите. Следы от пальцев на корпусе потом уже не скроешь, и вид будет полностью испорчен.

Что касается нижней части корпуса, то ее также можно покрасить, но только в том случае, если у вас не оптическая, а шариковая мышка, и если нижняя часть корпуса не имеет каких-либо полупрозрачных декоративных вставок. А то только весь вид испортите. Но, предположим, что мышка у вас самая простая и ничего особенно декоративного в ней нет.

В данном случае аккуратно извлеките из мышиного корпуса всю электронику. Откройте отсек шарика и переверните корпус вместе с крышкой отсека. Чтобы не испортить полистироловые ножки мыши, позволяющие более гладко скользить по поверхности коврика, рекомендую прикрыть их кружочками из липкой бумаги или ленты (бумагу легче вырезать). Советую чем-то закрыть отверстие для винта, чтобы краска его не "забила". Можно заткнуть его спичкой.

В остальном все точно так, как и с верхней частью. Шкурим, обезжириваем, даем просохнуть, красим и... ждем полного высыхания.

Теперь отклеиваем защитные кружочки с ножек мышки. Аккуратно вкладываем в корпус электронику, вставляем шарик, закрепляем клавиши и закрываем крышку.

Осталось только завернуть винты — и в итоге у вас получается вот такая красотища, которая, несомненно, заставит ваших друзей просто позеленеть от зависти.:)

Кстати, если у вас останется краска (а она, конечно же, останется), примерно таким же "макаром" вы можете покрасить верхнюю крышку клавиатуры, корпус мобильного телефона или даже пульт дистанционного управления от телевизора или видеомагнитофона. Только, конечно же, при условии, что на его крышку не нанесены какие-либо надписи.

При подготовке статьи были частично использованы материалы сайта http://hw.metku.net

Подготовил SilentMan SilentMan@tut.by

http://svt.se/hogafflahage/hogafflaHage_site/Kor/hestekor.html. Небольшое развлечение для любителей музыки и лошадей. Попробуйте потыкать мышкой в каждую коняжку и послушать, что же произойдет.

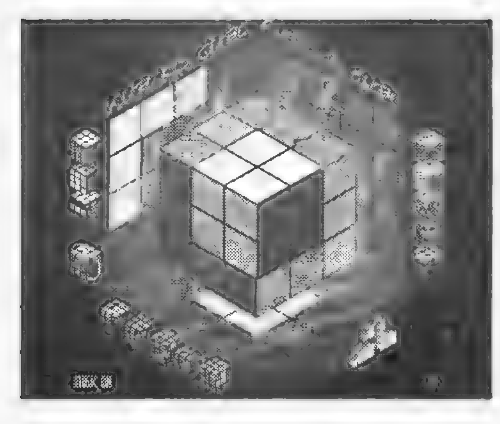


http://www.larrycarlson.com/. "Психоделика снов". Отличное развлечение — виртуальные сны. Чем не изумительный полет фантазии, равно как и в ваших, быть может, снах.

http://free555.chat.ru/puh.swf/. Замечательная мультипликация на Flash про Винни-Пуха в стиле "Матрицы", где в качестве агента Смита выступает кролик.

http://chat.biztv.net/. Совсем молодой, но уже завоевавший некоторую популярность в своих кругах чат. За время его существования на нем уже побывали звезды российской и украинской эстрады, среди которых ВИА ГРА, ГРИН ГРЕЙ, Е. Власова, Ани Лорак. В дальнейшем чат предполагает стать местом встречи знаменитостей.

http://www.flashgu.ru/rubik/. "Rubik's Cube". Классическая головоломка — Кубик Рубика — не оставит равнодушным никого. Можно выбирать традиционную раскраску кубика, а можно в виде мрамора, деревянной облицовки и других вариантов. Цель заключена либо в сборке кубика, либо в решении поставленной задачи. Стоит отметить, что игра может и сама проводить решения задач по сборке кубика — так быстро, что и глазом моргнуть не успеешь. Забавно, качественно и интересно.



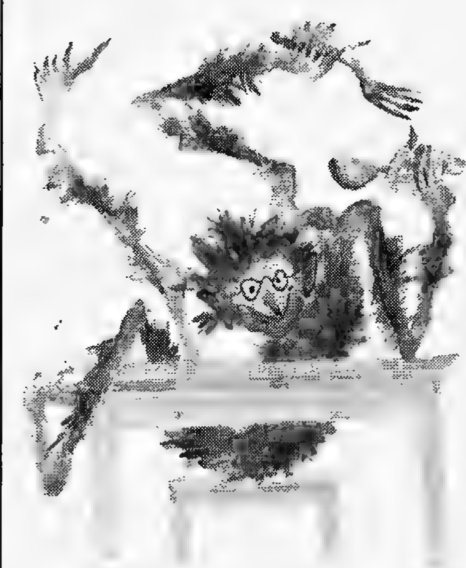
http://www.maylin.net/Fireworks.html. "Fireworks just for you". Простенькое, но эффективное развлечение на Java под названием "Салют". Нажимаете мышкой в произвольные точки выделенного экрана — и там возникают огненные цветы салюта. Пустячок, вроде, а все равно приятно.

http://header.km.ru/prolife/prolife11. "Завтрак холостяка". Несколько печальный этюд-зарисовка из жизни одинокого мужчины — и грустно, и смешно одновременно. Что-то вроде:

"Поставить на огонь сковородку, взять два яйца, одно уронить, сесть у окна, закурить, задуматься. Вспомнить молодость. Вспомнить, что забыл купить хлеб. Вспомнить про замоченное месяц назад белье. Вспомнить все. Схватить сковородку, обжечься, выругаться, открыть кран с холодной водой, вспомнить, что воду отключили. Поднять сковородку с пола, натянув на ладонь рукав свитера. Поставить на полиэтиленовую скатерть. Выпить сырое яйцо. Обнаружить, что оно последнее. Достать макароны, бросить в кастрюлю, поставить на огонь. Отодрать сковородку от полиэтилена, разозлиться, кинуть в ведро, пожалеть, достать из ведра, опрокинуть масло, сходить за тряпкой в туалет, найти на гвоздике газету с брачными объявлениями. Почитать объявления. Увидеть, что газета от позапрошлого года. Пойти в комнату, отыскать телефон подруги, захотеть пригласить в ресторан, прикинуть, сколько стоит, решить, что не стоит. Вернуться на кухню, налить в кастрюлю воды. Выловить всплывший окурок. Потереть щеку, испытать желание побриться. Испытать желание напиться. Испытать желание жениться. С честью выйти изо всех испытаний. Пойти в магазин за хлебом. Купить сигарет. На обратном пути встретить даму с собачкой. Понравиться собачке, не понравиться даме...".

http://www.tualet.ru/. "Туалеты". Замечательная тема для сайта. Стоит лишь немного оценить то, что здесь представлено. Лозунг "Новая культура пребывания в туалете!" — стоит многого. Довольно забавным представляется подборка, как можно весело провести время в кабинке общественного туалета. Также на сайте вы сможете найти и нормативные документы, посвященные благоустройству туалетов, обзор рынка туалетов и многое другое.

http://barsuk.lenin.ru/. "Детский журнал "Барсук". Необычный подход к содержимому этого онлайн-издания делает его на удивление привлекательным, разумеется, для взрослого населения: есть, чему поучиться и поразмыслить. Вот, например, замечательная Каряка вкупе со своими друзьями Букой и Бякой отвечают на вопросы — стихами, конечно же:



Будешь много спрашивать — будешь
много знать.
Будешь много знать — скоро состаришься.
Встанешь с кровати, споткнешься,
башкой о шкаф ударишься,
Все позабудешь, придешь спрашивать опять.
Так что лучше сразу башкой о шкаф,
Без лишнего сомнения и промедления,
Не веришь — проверь, кто из нас прав
На опыте научного шкафосокрушения,
Только не забудь как следует разбежаться,
А то эксперимент может не удаться.

Это вопрос мудрый и философский,
Очень трудный, ничуть не уродский,
Не дурацкий, не идиотский.
Мы над ним подумаем всей родней.
Приходи через сто миллионов дней,
Получишь ответ вопросу под стать...
А до той поры изволь подождать.
Полови блох, поковыряй в носу,
Подергай за хвост лысую козу,
Проверь, хорошо ли кусаются осы,
Поучись задавать вопросы.

http://www.gemueseorchester.org/. "Овощная музыка". Официальная страница венского овощного оркестра. Классические композиции, исполненные на инструментах, сделанных из огурцов или листьев салата. Это понравится любителям здоровой пищи, которые любят музыку. История оркестра, фотографии инструментов и музыка в mp3-формате. Может заинтересовать график проведения концертов.

http://www.saunalahti.fi/%7Ejylppy69/harecut.swf. "Hare Cut". Забавная Flash-анимация на тему модной сейчас у streetracer'ов закиси азота.



http://www.tpi.ru/cgi-bin/forum/forum.cgi?ubb=get_topic;f=7;t=000040. "Форум ООО "Телепорт Иваново": 118 никому ненужных фактов".

На форуме происходит обсуждение удивительных и невероятных фактов, однако настолько же реальных, насколько эта газета сделана из бумаги. Так, например, международный телефонный код Антарктиды — 672; западноафриканское племя матамы играет в футбол человеческим черепом; в пустыне Сахара однажды (18 февраля 1979 г.) шел снег; единственная страна, где за 1983 не зарегистрировано ни одного рождения, — Ватикан.

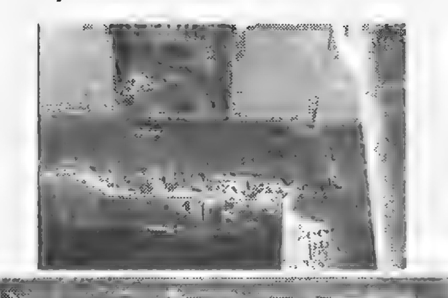
А вот еще несколько: оригинальное название "Унесенных ветром" — "Бе-бе, черная овечка"; древние египтяне учили бабуинов прислуживать им за столом; Сара Бернар сыграла 13-летнюю Джульетту в свои 70 лет; слоны и люди — единственные млекопитающие, которые могут стоять на голове; Наполеон страдал айлурофобией — боязнью кошек.

Или вот такие факты: чтобы сделать килограмм меда, пчелка должна облететь 2 млн цветков; если бы реальная женщина имела пропорции куклы Барби, она смогла бы передвигаться только на 4 конечностях; один волос может выдержать вес в 3 кг; у кошки, падающей с 12-го этажа, больше шансов выжить, чем у кошки, которая падает с 7-го; колибри не могут ходить.

http://www.virtual-worlds.net/lifedrop/. "LifeDrop". Симулятор жизни бактерий в капле воды. Побеждает, как обычно, самый прожорливый. Программа не позволяет что-то моделировать или как-то воздействовать на ситуацию. Просто запускаете процесс в новой капле и наблюдаете за его результатами. Программа реализована в виде Java-апплета и запускается напрямую со своего сайта.

http://lawyerclub.kodeks.net/docs/humor/article30.html. Решение Октябрьского районного суда г. Омска (извлечение) от 30.06.1998 N 2-4099/98 "О признании, что американская корпорация Microsoft Corporation в полном объеме несет ответственность перед потребителями по ее программным продуктам... купленным на Царицынском рынке в г. Москве".

http://www.crystalinks.com/ancientaircraft.html. Эти фотографии сделаны в египетском храме, расположенном в нескольких сотнях километров на юг от Каира. Ничего не напоминает? Разумеется, если предполагать, что у древних египтян был доступ к некоему монстроподобному Photoshop, тогда все понятно. Интересно, как трактует подобные находки современная наука?



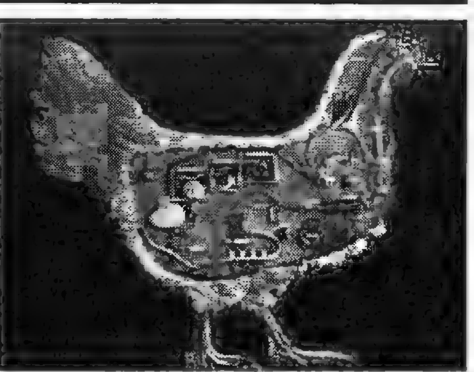


http://www.jippii.ru/ru/games/pasiworld/. "Pasiworld". Представьте себе чат. Обычный чат, где люди разговаривают между собой, пишут в приват, обмениваются мнениями, оскорблениями и телефонами. Все как обычно, за одним любопытным исключением. На этом чате возможны игры для нескольких участников. Вам не нужны никакие дополнительные программы — вы можете играть при помощи любого браузера. Заходите, выбираете партнера и игру — и при получении утвердительного ответа играете, параллельно образуя как бы отдельную комнату игры для двоих. Среди возможных игр могут быть следующие: "Крестики-нолики", "Четыре в ряд", "Отелло", "Морской бой", "Игра на запоминание", "Минигольф", "Пушки", "Бильярд", "Паситрис".

http://prank.net.ru/works.htm. "rus prAnk". Коллекция неплохих e-mail-розыгрышей. Жаль, что мало.

http://www.emirat.ru/Anekdot/fima.shtml. "Объединенные Арабские Эмираты — Юмор". Небольшая подборка довольно неплохих мультфильмов на Flash, посвященных Эмиратам. Автор сайта предупреждает, что мультипликация основана на реальных событиях и фактах.

http://www.rathergood.com/independent_woman/. "Independent Woman — played by kittens". Очень смешная Flash-анимация с танцующими и поющими котами. На сайте множество мультипликации, но эта, кажется, самая забавная.



http://yacht.zamok.net/Italiano/italsutra.html. "Кама Сутра по-петушиному". Песнь песней. Фрагмент: "О, Пеструшка. Клюв твой тверд, как туфель хозяина, когда он гонит меня прочь. А мое желанье тверже твоего клюва. Шея твоя тонка, как стебель клевера, но желанье мое толще, чем твоя шея. Грудь твоя — спелая, как созревшее зерно ячменя, а крылья — сильны и широки, как у индюка из соседнего дома. Ноги твои — о, ноги твои, они так стройны, жаль, что их не четыре, чтоб залезть между ними и никогда не выходить. Ку-ка-ре-ку!..".

http://www.nubo.ru/. "Пиво — на любой вкус". Кто неправильно прочитал, это не "Нубо", а вариант написания слова "Пиво" латиницей. Так вот, сайт посвящен этому чудодейственному напитку, который опьяняет при большом количестве, сражает как наркотик при определенном постоянстве и добавляет животик при последних двух условиях. Не зря говорят: "Пейте пиво пенное, будет рожа здоровенная" в различных интерпретациях. На сайте представлены следующие интересные разделы: пивные этикетки и банки, коллекция пивных подставок, галерея пивных пробок, рейтинги сортов, опросы, юмор, песни, посвященные пиву, и многое другое.

http://marazmy.boom.ru/. "Маразмы". Прикольные записи на автоответчиках, например: "Здравствуйте! Автоответчик сегодня заболел и с вами говорит холодильник..." или "Алло, алло! Вас не слышно! Это ты? Говори громче!.. Ну, ладно, это была шутка. На самом деле дома-то никого нет, так что оставьте сообщения после сигнала". Обычно все, кто звонит, начинают очень громко орать, кто они, зачем звонят, а потом ругаются... матом.

Из школьных сочинений: "Бедная Лиза рвала цветы и этим кормила свою мать", "Белозубый Витя и его светлые глаза смотрят вдаль".

Афоризмы от Николая Фоменко: "Нам химия блондинок подарила", "Даже если вас съели, у вас есть два выхода", "Красна изба не кутежами, а своевременными платежами".

Казусы от преподавателей: "Обычно я хожу со своим чемоданом, поэтому забыл очки", "Как видите, здесь нарушается путаница", "Имя регистра берется в скобки — либо квадратные, либо прямоугольные — нет разницы".

Старческий маразм: "Ишь ты, милая, цаца!", "А ну-ка, давай, не давай, да!", "Напиши эту цифру с большой буквы". Опечатки: "Каналолизация", "Ежеквартальное кремирование", "Клеопарта", "Мозгоизлияние в голову". Приколы из школы: "Бегом садитесь!", "Спустя сутки или полторы...", "У вас что, языка нет постучать?".

Маразмы из армии: "А я стою здесь попугаем и на вас каркаю", "Берите весь наряд по столовой и давайте его на мясо", "А вдруг война или какое другое мероприятие?". Кроме того, надписи на партах, в туалетах, на дверях, в подъездах и других местах: "Граждане, не плюйте на бычки — раскуривать сложно!".

http://www.penny-arcade.com/docs/ninjalesson.jpg. "Как стать ниндзя". Представлена подборка фотографий, каким образом можно из обычной футболки скрутить головной убор ниндзя. Невидимые ниндзя всегда знают толк в простоте любого дела, благо существует дзен.

http://www.mathe.tu-freiberg.de/~hebisch/cafe/mce/escher.html. Здесь собраны все неизвестные работы Эшера — основоположника жанра иллюзий, — которые редко можно встретить в Сети. Кстати, художнику принадлежит знаменитая фраза "Рисовать — значит обманывать".

Юрий Стрельченко dot@omen.ru

"— Слушай, Затворник, ты все знаешь — что такое любовь?
— Знаешь, я тебе вряд ли объясню. Это можно только на примере. Вот представь себе, что ты упал в бочку с водой и тонешь. Представил?
— Угу.
— А теперь представь, что ты на секунду высунул голову, увидел свет, глотнул воздуха и что-то коснулось твоих рук. И ты за это хватился и держишься. Так вот, если считать, что всю жизнь тонешь (а так это и есть), то любовь — это то, что помогает тебе удерживать голову над водой."
В. Пелевин, "Затворник и Шестипалый"

О, Любовь! Сколько о тебе было сказано, сколько глупостей сделано во имя тебя, сколько жертв принесено тебе, сколько счастья ты дарила тем, кто думал что познал тебя! "Возлюби ближнего своего" — говорится в одной мудрой книге. И ведь любили! На дуэль вызывали! Стихи посвящали! А сейчас? Сейчас вместо Любви получается, знаете, как у мадам Земфиры в песне поется: "он твой мальчик, ты его девочка...".

"... Вот и вся любовь", — вторит ей странный мальчик Лагутенко. И фраза сия до одури правдива и жестока. Эдакое обоюдное (ну, порой, не очень взаимное) обладание — "типа любовь", да. Грустно, камрады. Посему желаю вам такой яркой, светлой, взаимной и искренней любви (если такая вообще существует;), чтобы не то, что жизнь отдать, — луну с неба достать готовы были! И чтобы могли написать мне и сказать: "Ну нет, товарищ, это ты не прав, насчет Любви-то!", а я мог бы за вас порадоваться. И еще — любите простые вещи нашей жизни. Первый снег. Летний закат. Тихий разговор. Задушевные игры. Живую музыку. И ближних своих любить не мешало бы. Ведь когда Любишь — становишься лучше. Когда Любишь — на свете становиться чуть меньше зла, меньше грязи. И это — самое главное.

Я же, кроме всего (и всех;) прочего (-их), люблю читать ваши письма. Серьезно. Ни с чем не сравнимое ощущение. И сейчас займусь любимым делом — пришло это время.

[Павел aka Kronos (он же Apocalypse)]

Привет, Никки, и привет ВР! Сразу хочу поблагодарить вас за то, что вы опубликовали мое письмо. Было очень приятно лицезреть свое имя на страницах вашей газеты.

А теперь к делу.

Во-первых, хочу поддержать Артема Дащинского и также подписаться под его лозунгом. Я тоже занимаюсь спортом и стараюсь себя поддерживать в форме.

Во-вторых, хочу продолжить тему "Что в игре главное". По моему мнению, в игре все должно быть на уровне, хотя все-таки геймплей и сюжет должны стоять на первом месте. Сюжет — это фундамент, а геймплей — это каркас. Как здание долго не простоит без прочного каркаса и фундамента, так и игра не будет долго занимать игроков, если у нее будет неинтересный сюжет и примитивный геймплей.

Возьмем, к примеру, второй Fallout. Вроде бы графика невзрачная, но какой сюжет, а какой геймплей. А Starcraft, а Diablo? Даже Doom до сих пор любят и помнят (а после выхода 3-ей части полюбят еще больше). Этот список можно продолжить. Такие игры вечны. Жаль, что их не очень много. А примером игры, где все удачно сочетается, можно взять Max Payne или Warcraft 3.

И еще. Хочу сказать, что ВР — мое любимое издание про игры. Она емкая (в плане информации), но компактная (в плане размера). Так держать, вээровцы. Хотя все-таки я жду с нетерпением, когда у вас увеличится объем газеты. Тогда она станет еще интересней (я надеюсь). Ну, вроде бы написал все, что хотел.

А объем у нас увеличится уже со следующего номера, так что не удивляйтесь, когда в новом году за январский номер ВР у вас попросят в киоске чуть больше белорусских рублей:).

ВНИМАНИЕ! При публикации писем, полученных по электронной почте позднее 15.12.02, _будет_ указываться почтовый адрес (e-mail) отправителя, если в письме _не будет_ явного указания не публиковать его.

Уважаемые наши постоянные и непостоянные читатели, а точнее те, кто когда-либо что-либо нам писал или собирается этим заняться! Помните, что написанное вами письмо прочитают тысячи и тысячи других людей. Помните, что сообщать нам заведомо ложные или компрометирующие кого-либо сведения в письмах не надо. Мы не в состоянии проверить все факты, о которых упоминают в почтовых сообщениях наши читатели. В письмах отражается лишь точка зрения единственного человека, автора письма. Наши комментарии — не более чем комментарии.

В частности, возьмем письмо **Дениса Куделки**, опубликованое в прошлом номере "ВР". **Мы не знаем (да и не хотим знать)**, идут ли деньги в руки директора или не идут (хотя лично я думаю, что нет), но **мы знаем**, что наш читатель **Денис** считает так, как было написано синим по белому в его письме и позднее опубликовано в газете. Ни больше, ни меньше. Еще раз (в который раз!) повторяем — прежде чем что-нибудь написать, подумайте, стоит ли, ведь если ваше мнение затрагивает и еще чью-то жизнь и работу, то прежде чем делать однозначные выводы, следует вникнуть в ситуацию глубже, — возможно все не так просто, как представляется на первый взгляд.

А директору школы №10 в Солигорске, которая позвонила в редакцию и разъяснила ситуацию, мы приносим извинения за причиненные неудобства теми фактами, которые были опубликованы в вышеупомянутом письме.

И все же напоминаем, что каждое письмо отражает точку зрения автора и только его.

[Creature]

Вот и я решил написать многоуважаемомому Nickky.

Мудро.

Чувствую, битым мне быть после этого письма.... Но наболело, начальник... Все вот читаю, читаю. Особенно нравятся письма ребят, которые уверены, что они такие, мол, образованные. И геймеры, мол, у нас такие-растакие книгами обчитанные.

Хотелось бы в это верить, да как-то не получается:).

Как будто все наперебой стараются доказать окружающему миру, что то, что навесило на них общество, — неправда. Мол, геймер — значит торчащий перед машиной, и кроме нее ничего не видящий. Кого-то эти слова задевают, и все наперегонки кричат, что они такие-растакие. Властелина Колец читали (заметили Тенденцию! Почему они именно его выбирают?). И что самое главное, начинают хвастаться сроками: "я за четыре ночи прочитал!" — говорит один. А второй: а я за два дня, с перерывами на обед и ужин. Товарищи (надеюсь), я, конечно, извиняюсь, но неужели этим можно гордиться? Я же не кричу на каждом углу, за сколько я его прочитал и сколько раз.

Бывает, что хорошая книга захватывает и не отпускает. Но в этом случае гордиться нужно автору — своим качественным продуктом.

Ну, хорошо, прочитали. Что еще вы прочитали? Ника Перумова (Кольцо Тьмы? и после этого его еще любить можно? Хотя пишет он, черт побери, довольно хорошо), Гаррисcон (возможно), Бредбери, Стругацкие (вполне вероятно. Ах град обреченных!)

"Град обреченный". Прошу извинить за мелочность:).

Желязны (уже сомневаюсь), Лукьяненко (еще больше сомневаюсь),

Ну, как же, как же без него? Без "самых компьютерных" романов "Лабиринт отражений" и "Фальшивые зеркала"! Только вот думаю, что гораздо меньше читателей оценили его великолепные ранние рассказы, да и замечательных "Рыцарей 40 островов", "Мальчика и тьму" прочитали не очень многие.

Шекли (не верю!)??? Ну, а читали вы Льюиса Кэррола? (или вы слишком взрослые?), читали ли вы Трех Мушкетеров, читали Гончарова? Читали Вальтера Скотта? Читали ли вы классику какую-нибудь? В процентах 90 я уверен, что до классических произведений, типа того же Данте (Божественная Комедия), большинство не достало руками (в общем, можно перечислять долго).

Многие "не достали руками", увы, даже не самые плохие классические произведения, включенные в программу по литературе средней школы.

Просто то, что вы читаете, свидетельствует о вашей односторонности. Ведь нам фэнтези подавай, так сказать продолжение игр... Нет, нет и еще раз нет! Ибо если бы геймеры читали, они бы не хвастались прочитанным (а самого аж подмывает!:)),

Так давай;). Заставь окружающих осознать свою ничтожность перед тобой, о великий!:)

Они бы придумали себе ники посложнее, чем Dark Lord Sauron from Mordor или Morgul (хотя уважаю, даже очень). Да что там говорить — Сеть просто ломится от Гэндальфов, Сауронов и т.д. И лишь единицы, прочитав Сильмариллион, разобравшись в синдаре, выберут себе "нармальный" эльфийскоязыковый ник (что ж я так к дедушке Толкину привязался?). В общем, ребята, развивайтесь со всех сторон — именно это отличает чокнутого на своем от нормального, развитого человека.

Прошу понять меня правильно: фраза "о вкусах не спорят" всегда была актуальна. Просто не надо кичиться и показать то, чем вы на самом деле не являетесь.

Ну, и второй вопрос относительно английских версий. Всецело за! Не столько из-за отсутствия глюков, сколько из-за качества: одно дело наши актеры (?), которые озвучивают за просто так, другое — люди со стажем, которым заплачено (с фильмами то же самое!). Или еще обиднее, когда натыкаешься на штуку вроде: "финский слон — лучший друг русский слон!", не преминет возникнуть чувство, что тебя круто облапошили. Хотя NWN у меня все-таки русская.

Всех благ! С уважением, creature (screature@yandex.ru, marry-brandy@tut.by)

P.S. Просьба ногами меня не бить, а высказать нормальные доводы, если вы с чем-то не согласны.

Как всегда, для профилактики сначала побьют, а потом уже будут доводы высказывать;).

[Carnager aka Андрей]

Дарова, Никки:). Пишу в ВР не в первый и, даст GOD, не последний раз. Являюсь вашим читателем с первого номера и мне нравится!!! Первые 1/2 года я ВР покупал, но так как ее поступление в наш город Гомель было отвратным и трудно было ее родимую купить (не очень удобно держать за горло продавщицу киоска, просунув руку в частую решетку на маленьком окошке:), то я перестал ее покупать и стал выписывать! Хотелось бы еще разок поблагодарить коллектив газеты УЦЭЛОМ и тебя в частности за ответы на наши (читательские) вопросы УЦЭЛОМ и мои ламерские вопросы в частности. К делу!

Для начала к вопросу о МОН:АА. Высадка в Нормандии на мах детализации (все настройки видео на мах) в 1024*768*32 на Атлон XP 2000+, 512 MB ДДР памяти. Асусовская ЖеФорс 4Ти4400 подтормаживает (чуть-чуть)!!! И это с 15-20 солдатами, а если их хотя бы 50-100, то на чем оно пойдет без тормозов???

[шепотом] Оптимизация, оп-ти-ми-за-ция...

О звуке. Мне приходилось играть в МОН на компе со встроенным звуком, там при выборе источника звука предлагались наушники, 2 или 4 динамика. У меня стоит СБ Лайв 5.1 и там же дополнительно появилась строка 5.1, так что практически АС-3 (Долби в смысле), вот оно, рядышком!

П. С. Ненавижу Бэтседовцев и прочих хороших игроделов. Из-за них, приходя с суточной смены (24 часа в операционной на ногах), я не иду спать, а беру калаш, Томми-ган, рельс, меч с шоком/ядом и ФПЕРЕД МАЧИТЬ ИХ ФСЕХ НАФИХ!!!

Это опасно и для твоего здоровья, и для здоровья твоих пациентов;). Так что спать все-таки надо:0.

[Romario]

Здравствуй, многоуважаемая газета ВР, привет старина Nickky! Читаю Вашу газету уже около года. Я прекрасно понимаю, что всем не угодишь, и газета верстается не для одного отдельно взятого человека, поэтому мое субъективное мнение: ВР — ты SUPER! Решил и я внести свою лепту в бесконечные споры на тему "Быть или не быть". Как известно, в народе бытуют высказывания: а) На вкус и цвет товарищей нет. б) Сколько людей, столько и мнений.

И, отталкиваясь от пунктов а) и б), можно прийти к выводу, при наличии серого вещества, что люди никогда не найдут единого соглашения. Два, три человека могут договориться, но огромная аудитория, к сожалению, нет. Это все я говорю к тому, что не надо поливать друг друга грязью, доказывая что лучше графика, сюжет или звук, что NFS5 — отстой, а Демиурги — классика. Каждый выбирает то, что он выбирает, и титун на модем тому, кто скажет, что я не прав. Спорить надо — не отрицаю, но, может, как-нибудь подоброму, без нанесения тяжких телесных повреждений. Как говорят: в споре рождается истина! Так вот, чтобы она родилась, эта самая истина, ее надо зачать, а что для этого надо, вы все прекрасно знаете!!!

И еще. Если бы не было таких жарких дебатов, если бы каждый из нас не высказывал свое мнение, то необходимость в страничке Н@ша почта отпала бы сама собой. Но, ребята, давайте жить дружно! Ваш постоянный читатель Nitroglicerin.

P.S. Почему такое чувство, что письмо не напечатают?

Не знаю:-)

Подумайте, чем бы вы хотели поделиться с играющей братией, читающей нашу газету. Напишите письмо. Перечитайте его, проверьте орфографию. Прикиньте, нельзя ли где-нибудь сократить бесполезную игру слов. Перепишите исправленный вариант на чистовик достаточно крупным почерком, положите в конверт и отправьте к нам в редакцию. Для электронной — алгоритм будет немного другим, но идея, думаю, ясна;). Пока пишите, удачи вам, и до встречи в НОВОМ ГОДУ! С наступающим!

Почтальон Nickky,
(me@nickky.com)

Сегодня, дорогие геймеры, мы отправимся в путешествие по миру GTA3. Точнее, по Easter Eggs составляющей этого мира.

Я иду искать...

Играя в GTA 3, вы наверняка иногда обнаруживали в малопосещаемых уголках Liberty City спрятанные вещи (Hidden Packages). Всего их 100 (33 — в Портленде, 37 — на Стантоне и 30 — на Прибрежной Долине). За каждую такую вещь дают $1000, а за каждую десятую к убежищу привозят оружие (об этом вам сообщают по пейджеру). За 10 найденных вещей — пистолет, за 20 — Uzi, за 30 — гранаты, за 40 — шотган, за 50 — броню, за 60 — коктейль Молотова, за 70 — AK47, за 80 — снайперскую винтовку, за 90 — M16 и за 100 — Rocket Launcer + $1.000.000! При работе на такси возле каждого места назначения и возле места назначения миссий есть эти вещи. Иногда, когда их ищешь, можно забрести в такое место, где будет написано "Мы и не предполагали, что ты сможешь сюда забраться". Наверное, разработчики не думали, что в эту игру будут играть белорусы... =)



Ах ты, собака бешеный!

В Liberty City есть миссии, которые называются rampages (бешенство). Их 6 в Портленде, 7 на Стантоне и на Прибрежной Долине. Они заключаются в том, что вам дается 120 секунд на убийство определенного контингента с помощью указанного оружия. Оружия этого у нас в запасе бесконечно. За удачное прохождение первого "бешенства" дают $5000, а за каждый следующий — на $5000 больше. После неудачного выполнения одной из миссий местоположение начала миссии меняется, так что советую сохраняться перед тем, как выполнять миссию. Перед выполнением лучше закупиться броней, поправить свое здоровье, так как будет жарко.

Город-призрак

В Liberty City есть участок, а скорее не участок, а улица, где есть банк, который вы грабили в самом начале игры. Собственно, только этот банк и является главной достопримечательностью этой улицы. Нельзя не упомянуть о другой особенности этой улицы — мало того, что она расположена на отшибе от других островов, так еще она совершенно призрачна! На ней даже нельзя прогуляться. Но главное — ее можно увидеть с помощью катера или Dodo. С катера вы все равно ничего не увидите, так что описываю путь полета на Dodo.

Чтобы добраться до Города-Призрака на Додо, проще всего использовать взлетно-посадочную полосу "Боингов", разгоняясь в обратном направлении. Иными словами, взлетать в направлении океана.

После взлета сразу же поворачиваем направо и летим над океаном — справа от самолета должна быть береговая линия Shoreside Vale. Поворачивать направо нужно быстрее, потому что если залететь в океан слишком далеко, мир GTA3 кончится, Додо исчезнет и ты разобьешься. Когда справа проплывет дамба, а затем обсерватория, сначала покажется некая голубая поверхность, а за ней, прямо из ниоткуда, появится Город-Призрак. Собственно, если ты не ас пилотирования Додо, то шансов рассмотреть все подробно с первого захода у тебя не получится, так как сразу за городом находится большущая скала, а времени развернуться не так много. Лучше всего проводить осмотр, пролетев на Додо сквозь город, а затем включив повтор.

Потому что мы пило-о-оты...

На каждом острове есть уникальные трамплины (всего их 20 штук). Если прыгнуть с такого трамплина и пролететь определенное расстояние (будут показывать в замедленном действии), то, кроме определенной суммы игровых баксусов (по $5000, за каждый следующий прыжок на $5000больше), вашему взору предстанет сообщение о выполнении уникального прыжка. Если вы прыгните со всех этих (не обычных, а уникальных!) трамплинов, на ваш счет бухнется 1.000.000 внутриигровых баксов. Сумма, как видите, немаленькая, так что есть для чего покататься по Liberty City лишний часок.

В погоне за стилем

Уникальные автомобили в игре — это BF Injection и Borgine Taxi. Первый представляет собой пустынное багги (его можно увидеть на видеовставке, когда берешь задание у Joey Leone, Джоуи Леоне). Появляется он в сквере в районе Красных Фонарей (Red Light District), возле дома Мисти в Портленде после выполнения миссии Sayonara Salvatore. Стоит он там с 19 вечера до 4 часов утра.

Второй автомобиль представляет собой старое такси (Cabbie с шипами на бампере, перемазанном кровью — мечта таксиста, смерть пешеходам!) бордового цвета. Для того чтобы он появился на стоянке в Харвуде (это в Портленде), надо выполнить "всего лишь" 100 заказов на такси (слава богу, не подряд). Даю ориентировку на местности: Парк Hepburn Heights знаете? Там телефонная будка расположена... Едете от парка по дороге строго на север ("N" на радаре) и после того, как дорога поворачивает направо, ищите здание Borgnine Taxi's. Если проехать чуть дальше, увидите вывеску Head Radio.

Приятные неожиданности

Если сесть в Амбулаторию, хитпойнтов станет сто, даже если их было больше ста (обидно!). Если залезть в машину SWAT, дадут 100 брони. Если сесть в пожарную машину, дадут огнемет.

Элвис жив!

Замечали ли вы, что написано на газетах, валяющихся по всему Liberty City? — "Найден зомби — Элвис Пресли!"

Огромное спасибо тов. Syron'у за снабжение информацией. Пишите, камрады, — и ваши письма будут прочитаны!

Щербач Кирилл a.k.a Sahem
(retired Chikotilo)

КОДЫ

F-22 — Lightning 3

Чтобы использовать чит-коды, нажмите Ctrl+Enter, введите код и нажмите Enter. Примечание: вводите коды строчными буквами.
the truth is out there — неограниченное оружие.
fight the future — пополнить боеприпасы.
black oil — дозаправка.
trust no one — неуязвимость.
i want to believe — самолет не сможет разбиться.
this isnt happening — восстановить повреждения.
ghostpit — сделать самолет невидимым.

Age of Mythology

Во время игры нажмите Enter и введите код. Все читы нужно вводить в верхнем регистре.
GOATUNHEIM — получить мощь.
WUV WOO — летающий фиолетовый гиппопотам.
I WANT TEH MONKEYS!!!1! — получить множество обезьян.
CONSIDER THE INTERNET — замедлить юниты.
ISIS HEAR MY PLEA — получить небольшую армию.
O CANADA — получить "лазерного" медведя.
SET ASCENDANT — показать всех животных на карте.
WRATH OF THE GODS — получить новые божественные возможности.
PANDORAS BOX — получить новые божественные возможности.
THRILL OF VICTORY — выиграть сценарий.
IN DARKEST NIGHT — "включить" ночь.
UNCERTAINTY AND DOUBT — скрыть карту.
LAY OF THE LAND — открыть карту.
MOUNT OLYMPUS — максимум Favor.
ATM OF EREBUS — +1000 золота.
TROJAN HORSE FOR SALE — +1000 дерева.
JUNK FOOD NIGHT — +1000 еды.
L33T SUPA H4X0R — быстрая постройка зданий.
RED TIDE — сделать воду красной.
CHANNEL SURFING — перейти на следующий сценарий.
MR. MONDAY — эффект неизвестен.
LETS GO! NOW! — эффект неизвестен.
ENGINEERED GRAIN — эффект неизвестен.

The Sims Unleashed

Чтобы открыть окно читов, нажмите одновременно Ctrl-Shift-C и вводите коды. Учтите, что окно читов нужно выводить в экране "Neighborhood" (Район):
nessie — выводит Лох-Несского монстра.
move_lots — переносит земельные участки.
show_zones — включить/выключить границы земельных участков.
show_filters (0-7) — включает различные фильтры для просмотра земельных участков.

FIFA 2003

Чтобы включить читы, надо отредактировать файл soccer.ini. Откройте его любым текстовым редактором и впишите следующие строчки:
AUTO_TACKLING=1 — игроки будут отбирать мяч автоматически.
ONE_ON_ONE=1 — режим игры "один на один".
WINDOWED=1 — запустить игру в окне.
ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES =1 — голкипер не пропускает голы.
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1 — одинаковые параметры команд.
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1 — включить агрессивный отбор мяча.
PRACTICE_MODE=1 — включить режим практики.

Need for Speed Hot Pursuit 2

Найдите в каталоге с игрой файл cars.ini и измените строчки
price=10
nfsprice=10
Теперь все машины будут стоить 10 долларов. Также можно изменить массу машин:
В файле Cars\911T\Cars.ini поменяйте значение Mass, например, на 100 — увеличится максимальная скорость.

Archangel

Чит работает только в демо-версии игры. **Бессмертие:** войдите в директорию in\being\listing и откройте файл "standart.feel" любым текстовым редактором. Найдите в нем строчку "Invulnerable 0" и поменяйте ноль на единицу.

RollerCoaster Tycoon II

Введите следующие имена в качестве имени гостей для получения различных квестов:
Chrys Sawyer — "Фотограф".
Simon Foster — "Артист".
John Wardley — все гости думают "Wow!".
John Mace — гости платят двойную плату за вход.
Damon Hill — машинки ездят быстрее.
Michael Schumacher — машинки ездят еще быстрее.
Mr Bean — машинки ездят медленнее.

Project Nomads

Для активации читов в этой игре необходимо подправить сэйвы. Поиграйте некоторое время, сохранитесь, и запомните номер слота для сэйва. Перейдите в директорию "X:\Project Nomads\Run\save" и найдите свой сэйв, у него будет имя "slotX.n", где X — номер.

Откройте файл в любом ткстовом редакторе (например, в Notepad'е). Найдите следующие строки:

.setmapartefacts x — количество артефактов, которые вы можете нести, максимум до шести.

Далее в файле будут строки следующего вида:

```
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_navigationtower018"
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_silo0115"
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_powerplant0112"
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_guntower0219"
.addchildvehicle "/world/clans/1/artefakttresor0119"
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_scoutgarage0124"
.addchildvehicle "/world/clans/1/ofen0127"
.addchildvehicle "/world/clans/1/j_guntower0227"
.addchildvehicle "/world/clans/1/biggun30"
```

Это ваши островные постройки и их идентификационные номера. Их можно сделать более мощными. Например, далее по файлу нужно найти "j_guntower0219", поиск обнаружит две строчки:

"j_guntower01" "j_guntower0219" и чуть дальше:

"j_guntower01/turret" "turret19"

Теперь изменим в обеих строчках "01" на "03", это повысит уровень пушек с 1 на 3.

Должно получиться:
"j_guntower03" "j_guntower0219"
"j_guntower03/turret" "turret19"

То же работает с мельницами (windmill) и хранилищами (silo).

Celtic Kings: Rage of War

Во время игры нажмите enter и введите следующие коды:
AddFD — показывает белым объекты, не принадлежащие текущей области, и черным — объекты этой области.
ae — показывает дерево со всеми свойствами текущего уровня.
DebugSelected — отладка текущего юнита.
DumpObj — показывает дерево со свойствами выбранного юнита. Не работает, если никто не выбран.
FlatTerrain — сделать плоскую поверхность.
GetItem — дает вам предмет с номером 'x', если вы этот номер 'x' знаете.
gmp — получить координаты курсора.
Pause — включить/выключить паузу.
Load — загрузка.
ScreenShot — сохраняет большой .bmp скриншот.
SettlementCount — дает установки по умолчанию.
Spawn — Spawn(100,10) дает 10 юнитов врагу и 100 вам.
ToggleFog — включить/выключить "туман войны".
ToggleVis — включить/выключить дома/декорации.

Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death

Нажмите Tab во время игры и набирайте:
nwcagents — получить 10 черных рыцарей.
nwclotsofguns — получить все военные машины.
nwcneo — пропустить уровень.
nwctrinity — получить 5 архангелов.
nwcfollowthewhiterabbit — максимизировать удачу.
nwcnebuchadnezzar — неограниченное движение героя.
nwcmorpheus — максимизировать Morale.
nwcwhatisthematrix — показать карту.
nwcignoranceisbliss — скрыть карту.
nwctheconstruct — получить 100000 золота и по 100 каждого ресурса.
nwcbluepill — проиграть игру.
nwcredpill — выиграть игру.
nwcthereisnospoon — получить 999 Mana и все spells.
nwczion — получить все здания.
nwcphisherprice — изменить цвета игры.
Добавьте /nwcgrail к вашему ярлыку Shadow of Death (например, C:\SoDhomm3.exe /nwcgrail). Затем загрузите игру и нажмите F4. Теперь у вас будет появляться чит-меню вместе с другими командами.

StarCraft

Нажмите Enter и напечатайте:
BLACK SHEEP WALL — полная карта.
BREATHE DEEP — бесконечный Веспин газ.
FOOD FOR THOUGHT — возможность строить юнитов при превышении лимита.
GAME OVER MAN — проиграть.
MEDIEVAL MAN — бесплатные улучшения для юнитов.
MODIFY THE PHASE VARIANCE — возможность строить любые постройки вне зависимости от требований.
NOGLUES — противник не может использовать магию.
OPERATION CWAL — быстрое строительство и проведение улучшений.
OPHELIA — напечатать OPHELIA, затем нажать Enter, а затем набрать имя любой миссии.
POWER OVERWHELMING — режим Бога.
SHOW ME THE MONEY — получить по 10.000 минералов и газа.
SOMETHING FOR NOTHING — получить все возможные улучшения.
STAYING ALIVE — вы не сможете завершить миссию.
THE GATHERING — неограниченная способность строить.
THERE IS NO COW LEVEL — завершить миссию.
WAR AINT WHAT IT USED TO BE — отключить Туман Войны.
WHATS MINE IS MINE — неограниченные минералы.

Independence War 2: Edge of Chaos

Откройте файл 'defauls.ini' и измените значение 'developer_mode' на **1**, затем идите в каталог/configs и добавьте эти строчки в файл default.ini в секцию 'cheat' (в самом низу):

[icpPlayrPilot.DevIndestructuble]
Keyboard,i,ctrl,alt

[icpPlayrPilot.DevKillCurrentTarget]
Keybord,x,ctrl,alt

[icpPlayrPilot.DevJumpTOCurrentTarget]
Keybord,g,ctrl,alt

[icpPlayrPilot.DevDemegSelf]
Keyboard,k,ctrl,alt

Далее в игре можете нажимать соответствующие клавиши и любоваться результатом.

Quake II

Вызовите консоль (нажмите ~) и введите следующие коды:
GOD — режим Бога.
NOTARGET — враги вас не видят.
NOCLIP — прохождение сквозь стены.
GIVE ALL — все предметы, оружие, 999 боеприпасов.
GIVE WEAPONS — все оружие.
GIVE AMMO — полный боезапас.
GIVE HEALTH — 100% здоровье.

«ВР»-парад (декабрь)

М	пред	гол.	игра
1	1	134	Warcraft III: Reign of Chaos
2	*	113	Unreal Tournament 2003
3	2	107	Grand Theft Auto 3
4	3	103	Mafia: The City Of Lost Heaven
5	4	85	Fallout 2
6	*	82	Hitman2
7	5	78	Max Payne
8	*	76	Need For Speed: Hot Pirsuit 2
9	*	68	No One Lives Forever 2
10	20	66	NHL 2002
11	16	65	Civilization III
12	6	47	ИЛ 2 — Штурмовик
13	13	46	Medal Of Honor: Allied Assault
14	8	44	Morrowind
15	7	36	Neverwinter Nights
16	9	35	Heroes of Might & Magic 4
17	11	34	Serious Sam: The Second Encounter
18	10	33	Return To Castle Wolfenstein
19	12	32	Disciples 2: Dark Prophecy
20	17	30	Commandos 2: Men Of Courage

Всего проголосовало 522 человека

Общий привет! К нашему превеликому сожалению, по ряду независящих от нас причин (они действительно от нас не зависели — это не пустая отговорка) некоторое время наше онлайн-голосование "лежало", поэтому респондентов было значительно меньше, чем в прошлый раз.

Однако некоторые интересные тенденции можно заметить. Перво-наперво, поздравим Blizzard и ее замечательный продукт Warcraft 3 (1) с первым местом, причем — третий месяц подряд. Игра действительно замечательная, а выход лицензионной jewel-версии с возможностью игры по настоящему Battle.net лишь подогрел к ней интерес.

Стремительно взлетел на второе место динамичный UT 2003 (2) — думаю, борьба за первое место в следующем месяце предстоит нешуточная. GTA 3 (3) с 107-ю голосами не хватило шесть до второго места, и в этом месяца летний суперхит занимает третью строчку нашего хит-парада. Mafia (4), которая, как известно, бессмертна, наступает на пятки и дышит в затылок GTA3 — четвертое место и отрыв в четыре (вот же какая цифра, a!;) голоса от своего идеологического предшественника.

Fallout 2 (5) в свете этих глобальных передвижек откатился на пятое место и с отрывом в 3 голоса опережает стремительно взлетевшего на шестое место Hitman 2 (6). Ветерана Максима Пэйновича сбросили аж на седьмую позицию, да и там он чувствует себя явно неуютно под агрессивным напором новичков: NFS Hot Pursuit 2 (8) и No One Lives Forever (9). На десятое место совершенно неожиданно поднялся из глубин хит-парада NHL 2002 (10), а Civilization 3 (11) также продемонстрировала хорошую динамику, поднявшись на одиннадцатое место с 16-го. Хиты лета Morrowind (14), Neverwinter Nights (15) и Heroes Of Might And Magic 4 (16) улетели из десятки в центр нашего хит-парада.

Вот такие пироги, такое веское слово сказали наши читатели в ноябре.

А не выдержавшие конкуренции игры вылетают из голосования:

21	14	28	Aliens vs. Predator 2
22	18	27	Soldier of Fortune II: Double Helix
23	15	26	FIFA World Cup 2002
24	19	25	Sudden Strike II
25	21	17	Icewind Dale II
26	*	11	The Sims: Unleashed
27	*	6	Chessmaster 9000
28	*	5	Prisoner of War
29	*	4	Celtic Kings: Rage of War
30	*	1	Conflict: Desert Storm

А новички приходят им на смену побороться за место в двадцатке:

1. Civilization III: Play The World
2. Lord of the Rings: the Fellowship of the Ring
3. Mechwarrior4: Mercenaries
4. Medal Of Honor Allied Assault: Spearhead
5. NASCAR Thunder 2003
6. Soldiers Of Anarchy
7. The Great War 1914
8. Total Club Manager 2003
9. Код Доступа: Рай (Paradise Cracked)
10. Шторм: Солдаты Неба

Заходите на сайт ВР htpp://www.nestor.minsk.by/vr и голосуйте за Лучшую Игру последнего месяца уходящего года. А также приглашаем всех принять участие в Большом Новогоднем Голосовании — разные номинации, разные игры, неизменный принцип. Как говорится, "голосуй — а то проиграешь". Ждем!

Николай "Nickky" Щетько
(nickky@tut.by)

Застрял

Есть ли в "Дальнобойщики 2" еще трассы, кроме стандартной? А может, где-нибудь можно скачать дополнительные карты? BeV@sS

К сожалению, нет.

Петька 3: как залезть в открытое окно возле двери с собакой? Дверь в баре я открыл, а фишку добыть не могу. Друзья сказали, что надо залезть в окошко, только ни Петька, ни ВИЧ не хотят ничего делать. Предметы: пистолет, три бакса, канистра, коробка, лобзик, лесенка, базука. Nazgul aka Гладкий Юрий

Оказавшись у входа в спортклуб, прямо по экрану медленно идем влево, пока не доберемся до плаката с Бэтменом. Берем лестницу и используем ее на Бэтмене. Чапаевым поднимаемся по лестнице и... Про фишку смотри выше.

Петька 3. Нужно поиграть в борделе, а денег нету. Еще нет выпивки для бомжа на свалке и "куришки" для бармена. Еще не понимаю, как взять кролика на привязи. Garpian.

Сигарету соедини с патроном — получится косяк для бармена. После того, как он покурит (Чапаем даем огоньку), можно будет достать закатившуюся за стойку игральную фишку, которую вам должен был кинуть клиент за освобождение из заточения в казино (пистолетом испортить фотоэлемент). Выпивка для бомжа будет, когда ты воздействуешь веревкой с крюком на решетку возле проповедника, спасешь Санту от террористов и кое-что подберешь там-сям в канализации. Когда вылезешь в конце тоннеля, найдешь банку пива для бомжа.

Ну, а кролика берем так. Пытаемся взять кролика. Фурман начнет на нас ругаться. Отвечаем ему, что кролик нам вовсе не нужен, потом предлагаем захватить кролика с собой в сельскую общину. Даем кролику жареную морковку и забираем его с собой. Морковку можно получить, пройдя по улице, что между баром и станцией метро "Оазис". Теперь ВИЧ-евским пистолетом поджигаем мусорные контейнеры, а потом тушим их при помощи огнетушителя. Выбираем Петьку и достаем из контейнера жарено-тушеную морковку.

Очень люблю игру X-files. Однако не знаю в этой игре пароль на комп агента Уилмора, без чего я больше играть не могу.

Введи свое имя (Craig Willmore) и пароль Shiloh.

В игре "Очень долгое путешествие" в кафе мне Чарли говорит о том, что я должен получить зарплату у своего босса, который сидит дальше в кафе, возле музыкального автомата. Подхожу к боссу, чтобы получить деньги, а он у меня требует ведомость. Где взять эту ведомость? В инвентаре у меня много вещей, но я ничего не могу придумать.

С Чарли надо поговорить на все темы. Возьмите конфету из вазы, что рядом с Чарли. Одну конфету пробуем (в рюкзаке). Идем внутрь кафе, смотрим на плакат (о котором говорил Чарли). Берем бесплатный билет с плаката и изучаем его (на нем название станции метро). Со стола берем хлеб. Говорим с Эммой. Говорим со Стенли о деньгах (2-3 раза), пока он не попросит наряды. Открываем в рюкзаке дневник и жмем на "глаз". Берем наряд (торчащий лист). Сохраняемся и отдаем наряд Стенли.

Пилоты: Дело о полосатом слоне. Как мне открыть "сейф" (холодильник)? Я замок открыл ключом, а с рычагами ничего не выходит.

Задача в том, чтобы повернуть все ручки в горизонтальное положение. Стратегия такая: запоминаете или записываете все ручки, повернутые вертикально, и поворачиваете их. Снова запоминаете расположение вертикальных ручек и крутите их все. Операцию повторяете до тех пор, пока все не получится. А вообще, чаще и внимательнее ВР читать надо. На этот вопрос я уже отвечал.

The Sims: Living Large Expansion Какой бы семьей я ни играл, вначале всегда приходит какая-то соседка (в соседних домах она не прописана) и начинает свистеть. И с места не сдвинешь. Как быть?

Но это полбеды. Потом приходит сообщение, что я что-то должен СимБанку. А еще позже приходит мужик и забирает какую-нибудь вещь. Это постоянно повторяется. Если это глюки, то подскажите нормальную версию. Ancorio.

Скорее всего, глюки — они бывают во всех пиратских версиях, пусть даже и разные.

Для устранения первой проблемы можно просто удалить тетку. Нажимаем shift+ctrl+c и набираем "move_objects on" (без кавычек), жмем Enter, заходим в режим покупок, выделяем эту чувиху и нажимаем delete.

С проблемой оплаты счетов может (а может и нет) помочь вот этот патч: www.cdclub.pp.ru/patches/PTSim7wHotDate.rar. Или, возможно, ты забываешь оплатить услуги (надо периодически забирать из почтового ящика квитанции и оплачивать их) — вот тогда у тебя за долги и забирают предметы интерьера.

Arcanum

Зачем нужны рубины, бриллианты, часы и статуэтки?

Большинство драгоценностей продавай (кроме каторинского хрусталя, пригодится для прохождения). Часы кидай на землю, чтобы привлечь монстров. Статуэтки нужны для выполнения одного квеста, но он необязателен, так что можешь продавать.

Меня отравили, и обаяние с 10 упало до 9. Как вылечиться?

Угу. Знаем мы вас. Насколько я понимаю, ты убил цыганку по заказу псевдо-предсказательницы? Теперь никак. Загружай сейв и скажи, что ты на стороне цыганки.

В помощниках у меня собака, ее не пускают на поезд, а расставаться с ней я не хочу. Как можно попасть в другой город, если город у меня не обозначен на карте и туда можно добраться только на поезде?

Если город квестовый, тебе его и так скажут. А так попробуй поспрашивать снующих по городу горожан. Да и все равно ты по сюжету будешь в каждом.

Зачем при покупке билета на поезд нужно отвечать на вопросы? Delta

А вдруг ты маг-диверсант? Ближе к концу игры один такой учинит развал на вокзале в таранте. Можешь его с собой взять, правда, хилый он.

Half-Life

Как писать пароли? Как создавать ярлык? Вы писали, но у меня не получается. Опишите подробно.

Если у вас на компе стоит Win 95/98/ME, тогда открываете папку с Half-Life, подводите курсор мыши к файлу hl.exe, нажимаете (но не отпускаете) левую кнопку мыши, оттаскиваете файл в свободное место (в той же папке) и, зажав Ctrl-Shift, отпускаете. Выскочит менюшка, где надо выбрать "создать ярлыки". Далее на созданном ярлыке кликаете правой кнопкой мыши, выбираете пункт "Свойства". В закладке "Ярлык" в поле "Объект", не трогая(!) основную запись, дописываете:

-console -dev

Нажимаете "Применить", закрываете окно и делаете двойной щелчок по ярлыку. Запускаете любой уровень, нажимаете "тильду" "~"(кнопочка прямо под Esc) и вводите коды, типа god, noclip и impulse 101.

Можно ли играть с ботами (www — нет)?

С ботами играть можно (и нужно:). Раз нет WWW, тогда следует сходить на рынок и купить компактик, вроде "Все для Half Life", на котором имеются эти самые боты. Способ запуска у разных ботов разный. См. инструкции на компакте.

Можно ли нарисовать свою карту и играть?

Можно. Для этого необходимо достать специальный редактор уровней, найти документацию для него, выучить, запастись терпением и сделать уровень. Редакторы имеются на компактах, вроде "Все для Half-Life". Названия не знаю, разве что Worldcraft. Документация водится в Интернете. Следует поискать на специализированных сайтах.

Где искать карты для HL?

На специализированных сайтах в Интернете, на дисках, сделать самому, поинтересоваться у друзей — фанатов Халфа.

Слышал, что есть десяток консольных команд по сети и на прохождение. Напишите все основные прикольные консольные команды и их разъяснения.

"Прикольных" команд в Half-Life нет. Есть, во-первых, команды, облегчающие прохождение, такие, как god (бессмертие), impulse 101 (все оружие + скафандр, если нету), noclip (прохождение сквозь стены), notarget (враг на вас не реагирует).

Сюда же относятся:

give a_b — получить предмет. В данном случае b — название предмета, а — класс (weapon, ammo или item).

map cXaY[Z] — перейти на другой уровень. X — число 1-5, Y — тоже число, при разных значениях X диапазон различен. Z — буква, диапазон также зависит от X и Y.

Во-вторых, есть команды для настройки игры, их я, честно говоря не знаю, т.к. все настраиваю через меню. Ну, к примеру:

bind # <command> — "повесить" на клавишу # некую команду <command>

Unreal

В недавней статье Meibel'a (ВР за ноябрь 2002г.) о UT2003 было сказано про карту VenicleDemo, в которой можно покататься на машинках. После недолгих мучений по поводу того, как же запустить ее (из MAPS\VenicleDemo.ut2 ее нужно переименовать в MAPS\DM-VenicleDemo.ut2), я обнаружил, что не могу залезть в тачку. Когда подхожу к ней, игра пишет: Press "Use" button to enter the car. Залез в Опции\Управление и не нашел там ничего, связанного с кнопкой "Использовать". Что делать? Grizzly

По умолчанию это клавиша "U", а выход из машины это пробел.

Играя в UT'2003, на карте "Лицо мира" (модифицированной), если залазишь на крепость покемпериться, то замечаешь такую картину: бежит враг, в мгновение ока исчезает и появляется уже ближе к твоей базе, а когда ты спускаешься вниз, такого нет! Отчего это? Может, это глюк? Yustas.

Да это глюк. К сожалению, разработчики выпустили довольно сырую версию на продажу, которая просто переполнена различными недоработками. Попробуйте пропатчить игру до версии 2136 (патч брать по этой ссылке: http://www.beyondunreal.com/dl.php/official/ut2003/ut2003-winpatch2136release.exe).

Как в UT2003 можно делать всякие трюки и финты?

Начнем с того, что трюки, будь то сальто или какой прыжок от стены, являются анимацией. Каждая раса наделена своими специфическими движениями (причем они еще отличаются и по половым признакам). Так, к примеру, сальто умеют делать только Human и Homosapien. Ну, а сделать его довольно просто: надо всего лишь сделать двойной прыжок.

У меня нет звука в UT2k3. Что такое? У моего знакомого все нормально.

Дело в том, что UT2003 применена технология, которая позволяет получить такой же звук, как и в DVD-фильмах. Т.е. если вы хотите качественного звука, то должны использовать звуковую карту SB Live или Audigy. В противном случае установите в настройках звука Safe mode — и наслаждайтесь игрой.

Diablo 2

Я играю в Diablo 2: LoD (1.07). Скачал с Интернета патч для ломаной версии (1.09). Пытаюсь распаковать, комп мне пишет: "Error, не могу провести изменения в файле D2.lang. dee". В чем дело? AngeL.

А не на локализованную ли версию, случаем, ставится патч? Похоже, дело именно в этом.

Существуют ли коды для русской версии Diablo 2 на одном CD?

Кодов для Diablo 2 не существует вовсе.

Как в D2:Lod в 3 акте пройти 3-й квест и кто дает 4-й? ALAKAZAM

Нужно найти Khalim`s Eye (в Spider Cavern, что в Spider Forest), Khalim`s Brain (в Flayer Dungeon, что в Flayer Jungle), Khalim`s Heart (в Sewers Level 2, вход есть и в Kurast Bazaar и в Upper Kurast) и Khalim`s Flail (выпадет из одного из членов совета (Council Members) в Travincal-е), а затем собрать все это воедино в Horadric Cube.

Полезные ссылки

Кто-нибудь, F1! Где можно взять последнюю версию VirtualCD (V. 4.0)? Только не триалку\демку!!! И еще — будет ли оная читать виртуашки предыдущих версий?

http://www.virtualcd-online.com/vcddemoe.exe (версия 4.3, весит — 8,5 MB). Насчет предыдущих версий не в курсе. Думаю, должна.

Можно ли скачать программу для разбития жестких дисков из Интернета? У меня стоит WINDOWS XP с файловой системой NTFS. Если да, то подскажите откуда!

Можно. Лучшая — Partition Magic, последняя версия (8) есть у F.O.S.I. — http://fosisoft.home.ro/.

Где можно найти полную весию червячков для dos?

http://www.dosgamesarchive.com/download/download.php?id=142 — тут демо-версия, а тут — http://www.zegamesz.kit.net/download_game_worms.htm есть (по крайней мере, была — на Mirror 2) полная версия Worms. Кстати, вот тут http://www.dosgamesarchive.com/download/download.php?id=144 можно скачать Scorched Earth — аналог, так сказать, Worms.

Приставки

Я застрял в игре Resident Evil Code: Veronica. Там, где мне встретились первые металлические детекторы. С ключом от центральных ворот тюрьмы (эмблема ястреба) через них пройти не могу, а дверь, которая чем-то завалена с обратной стороны, открыть тоже не получается (даже двигать пытался). Но на карте дверь зеленая, что говорит о том, что я могу там пройти. Что мне делать? AKI.

Рядом с заваленной дверью на стене есть выключатель, активируй его и выходи из здания. Теперь ты сможешь открыть ворота рядом с дверью (активируй выключатель слева). Разберись с зомби и возьми огнетушитель. Возвращайся к горящему вертолету на кладбище, потуши его и забери дипломат, осмотри его и получишь пластину с металлом, который детектор не может засечь. Вернись в здание (все положи в сундук охраны, кроме пластинки), пройди в здание и в комнате с компьютером найдешь медальон. Вернись в коридор и осмотри сканер на верстаке у стены. Положи в сканер железную медаль, а затем, когда машина закончит ее сканировать, используй листок железа на прибор справа от сканера — получишь дубликат этого символа, который можно пронести через детектор.

В Resident Evil 3 в центре: где найти батарею, чтобы включить лифт?

Когда будешь возвращаться с заправки, то перед входом в парк откроется дверь и оттуда выйдут несколько зомби. Разберись с ними и осмотри памятник, получишь бронзовый компас. Теперь направляйся на улицу перед рестораном. Внизу вставь компас в стену и возьми книгу. Вернись к памятнику и используй на него книгу — получишь батарею.

Появится ли на PSOne FIFA 2003 и NHL 2003?

FIFA 2003 появится, NHL 2003 — нет.

В игре Silent Hill дошел до школы, вставил 2 медальона в башню с часами и не знаю, что делать дальше.

Лезь в башню — и попадешь в другой мир, где все из железа...

Как долго будут выпускать игры на PS-one и DreamCast и какие из них заслуживают внимания?

На DC уже навряд ли выйдет что-либо. Что касается первой PlayStation, то некоторые разработчики ее все еще поддерживают, например EA Sports. На PSOne будут выпущены FIFA 2003, NBA Live 2003.

Что касается наиболее интересных игр, на DC — Resident Evil Code: Veronica, Quake 3: Arena, Shenmue, Illebed, на PSOne — первые три части RE, Silent Hill, Gran Turismo, на днях вышла Harry Potter and Chamber of Secrets.

Не могли бы вы опубликовать список лучших (и не только) YRPG на PS-one и оценить их. Feanor.

Если имеются в виду JRPG, то: Final Fantasy VII-IX, Xenogears, Lunar 1,2, Star Ocean 2, Grandia, Chrono Cross. Всем играм ставлю 11 баллов по 10-балльной шкале. На год хватит.:)

Какие игры вроде Diablo есть на PSX-one? Jackie.

Игр вроде Diablo на приставках очень мало, они здесь не нужны. На PSOne есть Dark Stone, Blood Omen. Можешь еще глянуть Vagrant Story.

Alone in The Dark 4: The New Nightmare. С помощью вашей газеты прошел игру за Эдварда. И вот начал проходить за Элин, но за нее очень трудно пройти. Напишите подробное прохождение за Элин или дайте сайт в Интернете. Г.Вова.

Смотри здесь http://www.game-navigator.ru/games/chtivo/text379.html.

Quake

Правильно ли я составил конфиг: echo "[Q3]-STIV"; devmap q3dm6; r_picmip 5; play sound/player/razor/taunt.wav"?

Не совсем. Разберемся, что вы делаете.

Первая команда выводит в консоль сообщение, вторая загружает карту с кодами, третья изменяет детализацию, четвертая проигрывает звук. Если грузить карту сразу, то ни сообщения, ни звука ты не увидишь и не услышишь. Если выполнить третью команду после второй, то на загруженной карте детализация не изменится. Следовательно надо поменять порядок или отказаться от чего-то.

Если поместить его в файл quake.exe, то он будет загружаться каждый раз? И как это сделать? STIV.

При загрузке кваки последовательно подгружаются следующие файлы: default.cfg, q3config.cfg и autoexec.cfg. Но они выполняются во время инициализации движка, и перечисленные команды никакого эффекта не принесут (кроме r_picmip 5). Поэтому вы, конечно, можете создать файл autoexec.cfg в директории baseq3 (по умолчанию его нет) и записать туда свои команды, но лучше сделать свой конфиг (например, stiv.cfg) в той же директории и подгружать его из консоли командой exec stiv.cfg.

Смотрел разные фильмы и демки кланов. Как они перепрыгивают на q3dm6 с рельсы на площадку, которая ведет к рокету?

Этот прыжок выполняется в обе стороны посредством стрэйф джампа (strafe-jump). Это классический элемент игр серии quake, выполнение которого требует тренировки. Лично я использовал карту drjumpipro, которую вместе с описанием техники можно найти в Интернете. Также вам понадобится мощная машина или флаг pmove_fixed "1".

Что такое рокет-климб, рокет-серкл-джамп?

От английского rocket-climb, rocket-circle-jump. Это усложненные техники простого рокет-джампа (rocket-jump), когда вы используете ракеты для перемещения по стенам (вроде плазма-джампа) вверх или вбок. При этом вы стреляете в стену под углом и подлетаете куда вам нужно, теряя приличное количество здоровья.

Разрабатывают ли сейчас Quake 4, и если да, то когда он примерно выйдет?

Ходят некоторые слухи относительно данного проекта, но разработчики из ID Software официально ничего не объявляли. В данный момент они работают над Doom 3.

Будут ли проводиться в ближайшее время какие-нибудь соревнования?

Да;). Если имеются в виду quake3 и Беларусь, то следующий известный мне чемпионат пройдет 8 декабря в клубе "Галактика", который будет являться отборочным по Минску и Минской области. Подробней на официальном сайте ФКС Беларуси.

На сайте www.cyberfight.ru по последним демкам я убедился, что все (профи) играют с включенной командой pmore_fixed1. А на сайте PTS'2002 в правилах было запрещено pmore. Мне очень нужно точно(!) знать, используют ли эту команду на чемпионатах (всегда).

Во-первых, команда имеет вид pmove_fixed 1. Во-вторых, обычно на всех соревнованиях ее запрещают. Эта команда была предназначена для владельцев слабых машин, которым не хватало fps для нормального передвижения. На соревнованиях используют хорошие компьютеры, и там она не нужна.

Может, есть сайт со всеми правилами проведения чемпионатов по Quake III Arena? КиСА.

За стандарт можно, к примеру, принять правила чемпионата мира или олимпийских игр (WCG). Как правило, устроители локальных соревнований используют их в качестве основы, но они могут потребовать каких-то дополнительных условий, так что лучше каждый раз перечитывать регламент (даже карты могут меняться). Сайты WCG или CPL на английском и найти их не сложно.

В одном из примеров вы объясняли, что такое Double Elemination, я так ничего и не понял. Объясните на примере, когда участвует, допустим, 17 человек. То же самое про Full Double Elemination.

Во-первых, система Double Elimination предназначена для числа участников, равного 2^n (16, 32 etc.). Именно поэтому иногда на чемпионатах число участников ограничено "странной", на первый взгляд, цифрой 64. Также часто используется система отборочных групп, при которой в финальную часть с Double Elimination выходят, например, 32 человека. Таким образом, 17 — это очень неудобное число, т.к. оно относительно невелико и "лишний" только 1 человек.

Теперь собственно о системе. Принцип "двойного исключения" (от англ. double elimination) состоит в том, что игрок вылетает из турнирной сетки тогда и только тогда, когда он проиграет две игры (не обязательно подряд). Для этого формируются две ветки: для тех, кто не проиграл ни разу (winners bracket или "винерская сетка", "винера"), и для тех, кто имеет на счету один проигрыш (losers bracket или "лузерская сетка", "лузера").

Начинаем с того, что все игроки делятся по парам (обычно жребием) и рисуется собственно сетка, т.е. устанавливается принцип, по которому будет определяться следующая пара. При этом во втором туре виннеров будут встречаться пары из победителей первого тура. Проигравшие же в первом туре попадают в лузера и там играют по схеме, аналогичной виннерам. И так продолжается до финала: участники, проигравшие в виннерах, попадают в лузера, а проигравшие в лузерах вылетают из турнира. При этом в лузерах происходит больше туров, т.к. к ним с каждым туром добавляется половина виннеров (проигравших).

В суперфинале играют человек (или команда, если это командные соревнования), не проигравший ни одной игры (победитель сетки виннеров), и участник, вышедший из сетки лузеров. При этом Лузеру необходимо выиграть дважды, чтобы занять первое место.

Full Double Elimination — это когда описанная выше схема используется с первого тура. Бывает, что первый тур проходит в Single Elimination (например, когда много участников), и люди, проигравшие в этом туре, сразу вылетают из турнира, а со второго круга появляется сетка лузеров.

Не могу уверенно делать плазма-джамп. Опишите подробнее.

Упираетесь в стенку. Устанавливаете прицел чуть-чуть выше угла и одновременно с прыжком, не поворачивая головы, начинаете стрелять из плазмогана. При этом нужно не отпускать кнопку вперед, но через какое-то время отпустить прыжок, продолжая стрелять (почти сразу). Балансируя кнопками лево-право (чтобы двигаться по прямой), можно лезть вверх до бесконечности. Можете для уверенности включить pmove_fixed 1.

Заметил, что Lexer, Cooler и т.п. иногда даже имя не пишут. Им что, конфиги не разрешали ставить? У нас в Минске на чемпах их можно устанавливать?

Конфиги обычно разрешены. Регламентом соревнований запрещаются некоторые команды и иногда могут накладываться ограничения на имена и т.п. Например, на международных соревнованиях имена могут быть Russia1, Russia2 и т.п.

Не раз спорил и ссорился с друзьями по поводу консольной команды pmove_fixed. На чемпионатах в настоящее время ее используют?

Не стоит ссориться с друзьями из-за консольной команды;). На чемпионатах она как правило запрещена.

Ходят слухи, что с Интернета можно скачать новую версию Q3.A. Правда ли это? КиСА.

Последняя версия quake3 на данный момент — 1.32. Если для вас она новая, то да, это правда:).

Где можно скачать мод для Quake, расскажите про OSP и сколько она занимает?

Множество модов к quake всегда можно найти на www.planetquake.com. Про OSP можно рассказывать очень долго. Это самый популярный турнирный мод, использующийся на всех чемпионатах. Имеет огромное количество настроек и ведет подробнейшую статистику матчей. Скачать его последнюю версию можно с сайта разработчика (http://www.orangesmoothie.org/beta.html) или отсюда (http://www.progamer.ru/files). Весит эта радость почти 50 Мб.

В моде (OSP) как сделать при r_picmip 5 четкий PlazmaGun?

Команда cg_nomip <сумма значений> позволяет иметь некоторые графические эффекты в высшем качестве, несмотря на значение r_picmip. Для плазмогана используется значение 2 ("cg_nomip 2").

На каких картах проводятся чемпы (4x4; 1v1; 2x2)?

На дуэльных чемпионатах используются q3tourney2, pro-q3tourney4, ztn3tourney1 и pro-q3dm6. Игры 4x4 проходят на pro-q3dm6, q3dm7, q3dm14, cpm4, ospdm5, ospdm6.

2x2 играют реже, но чаще всего на pro-q3dm6, q3dm7 и ztn3dm1.

Warcraft

Дайте пару дельных советов по прохождению 8-ой миссии за нежить в W3. Dallas.

Эх, с каким наслаждением я смотрел мультик после прохождения этой миссии на Hard;). Миссия очень тяжелая (по сложности с ней сравнима только третья (или четвертая?) за Эльфов на Hard), так что нужно приготовиться к постоянным сейвам и переигровкам. Если юнитконтроль хромает, то стоит обязательно поставить самую низкую скорость игры, но все равно расслабляться нельзя ни на секунду. Итак, поехали!

Первые минут пять можно будет "дышать" более менее свободно, поэтому _быстро_ ставим защиту вверху и справа от лича, плюс оперативно начинаем добывать золото со второй золотой шахты (там же, справа). Arthas должен за это время сбегать за минами. Их можно поставить либо на пути атак к левой части базы, либо на подходах к базе справа — спереди отбиваться будет проще.

Стратегия защиты башен проста: прикрываем их Meat Wagon-ами и ни в коем случае не даем подойти осадным орудиям (Mortar Teams, SteamTanks) — для этого нужно организовать быстрый ударный отряд, желательно — во главе с Arthas-ом, и выдвигать его "на задание" по мере надобности. Море Spirit Tower-ов и своевременное уничтожение осадных атакующих юнитов (плюс Архимага справа) — вот наш ключ к успеху. Обязательно как можно раньше сделать апгрейд на сетку (Web) паукам — слева (и по центру) будет нападать достаточно большое количество летающих юнитов. Нельзя забывать и про прикрытие с земли — пара-тройка Meat Wagon-ов при поддержке 5-7 Crypt Fiend-ов должна на первых порах обеспечивать левой стороне хорошую защиту.

Самый большой "напряг" организуют людишки справа — периодически будет приходить злобный Archmage, обуреваемый желанием выкосить все наши башни близзардом — как вы понимаете, этого допустить просто нельзя. Повесим с этой стороны каких-нибудь скаутов (можно гаргулий) и, как только увидим, что злобный гад приближается, срочно выводим ударный отряд и проводим операцию по его, архимага, ликвидации. Очень хорошо против старикашки применять отрезвляющее воздействие Mana Burn у "собачек" (Hell Hounds). По уничтожении мага и осадных юнитов быстро оттягиваем ударный отряд к "лечилкам" снизу от лича.

Теперь центр. Там, сверху, будут нападать, в основном, по земле и по воздуху — серьезных героев не будет. Все стандартно: строим 10-15 башен, прикрываем их катапультами и пауками, иногда оттягиваем ударный отряд для помощи основным оборонительным силам... Сверху (по центру) и справа можно попробовать поставить "большой Spirit Tower" — Black Citadel. Если успевать вовремя ремонтировать здание, то оно может сослужить нам хорошую службу. Если остаются ресурсы — стройте, в довесок к основным силам, толпы некромансеров с Raise Dead.

Примерно на десятой минуте нам дадут Infernal-ов — используем этих ребят для прикрытия сил с самых важных участков (справа, по центру). Где-то на пятой минуте начнется ба-а-альшая атака по всем направлениям. Тут уж — как повезет, исход зависит и от качества вашего юнит-контроля, и от общего положения сил. Эту атаку нужно сдержать и отбить (желательно — малой кровью) любой ценой — на второй минуте начнется атака, которую отбить просто невозможно, нужно просто как можно дольше сдерживать нападающих. Когда станет совсем жарко, собирайте всю волю в кулак, а всех оставшихся юнитов — в кольцо вокруг лича. Arthas должен ОБЯЗАТЕЛЬНО постоянно подлечивать лича, поэтому позаботьтесь о том, чтобы к концу миссии Arthas был, во-первых, жив;), а во-вторых, имел в своем распоряжении большой запас маны.

Пройти эту миссию на Hard непросто даже для "хардкорного" стратега, посему, если вам удастся это сделать (с использованием моих советов или без), то принимайте мои поздравления.

У меня не работает игра WarCraft3: Reign of Chaos. Я инсталлирую игру, после чего появляется ярлык на рабочем столе. Я захожу в ярлык, у меня показывается ролик Blizzard, после чего начинается ролик про игру. Экран становится черным, компьютер зависает. Я брал у друга диск "Антология WarCraft'а" и еще брал диск WarCraft3 на одном диске — опять такая же проблема. Друг подсказал, что надо нажимать Ctrl и Alt+Delete, но и при нажатии этих клавиш игра не работает. Подскажите, как выйти из этой ситуации? У меня компьютер Celeron 1200, и еще у меня Direct 8,1. Zerocul Monax.

Твой друг — ба-а-альшой шутник, да;). А еще у тебя однозначно какая-то проблема с видеокартой. Рецепт стандартен — обновить драйверы, посмотреть, может, какая-то несовместимость. На WC3 можно водрузить патчик и проверить, как будет работать с ним.

Собирается ли Близзард выпускать add-on к Warcraft 3, и если да, то примерно когда? Apocalypse

Собирается, конечно, — кто ж бросит золотую жилу?;) Правда, увидим мы его, думаю, не раньше следующего лета.

На ваши вопросы отвечали:
Meibel
Глеб Тимошук aka Static
Волчок Алексей
NIM
SilentMan
Андрей Егоров
Wren
Николай "Nickky" Щетько

Ролевые Игры

Продолжение.
Начало в ВР №9'2002.

Сегодня у нас речь пойдет о самом интересном для игроков (в массе своей) — о боевке и магии. Согласитесь, просто гулять по миру, конечно, классно и интересно, но только в процессе боевых столкновений выясняется, насколько герой (или их группа) приготовлен для жизни в мире (о том, как создать себе героя, см. первую часть статьи). А так как модули, где дело обходится без сражений, очень редки, то рассмотреть подробнее эту часть жизни мира D&D просто необходимо (в других ролевых системах правила такого типа взаимодействия персонажа и игрового мира чем-то схожи с предложенными вашему вниманию ниже).

Конечно, не стоит забывать и о том, что игра не состоит из одной только боевки. Персонаж, который сметает всех и все на своем пути, быстро наскучит (в первую очередь мастеру). Ведь главным все же остается отыгрыш своей роли, о чем никогда не следует забывать. А надоевший мастеру своими драками со всеми встречными персонаж рискует нарваться на очень крутую драку, где и останется. "И никто не узнает, где могилка его".

Как и в AD&D, в новых правилах системы присутствует понятие **Armor Class** (сокращенно **AC**). Что такое AC? Все просто — это класс защиты вашего персонажа. В данном случае в первую очередь учитывается показатель защиты доспехов, которые надеты на вашего героя. Но это еще не все. Учитываются также и дополнительные факторы. Например, персонаж, который притаился за каким-нибудь укрытием (скажем, низеньким заборчиком), имеет AC выше, чем тот, который стоит посреди голой равнины. И это вполне естественно — попробуй попади по противнику, которого видно лишь отчасти. А вот по прекрасно видимой цели можно попасть с легкостью.

Однако, по сравнению с ситуацией в правилах второй редакции, в числовых показателях Armor Class произошли значительные изменения. Ранее AC измерялся от (10) до (-10), при этом чем ниже был показатель, тем лучше это было для персонажа. Т.е. показатель (-10) являлся наилучшим. Теперь же AC стал исчисляться в положительную сторону. Привожу конкретный пример. Человек, не носящий доспехи, у которого показатель **Ловкости** равен (9), имеет показатель Armor Class равный (9). И вот к этому, базовому, показателю добавляются всяческие модификаторы. А так как модификаторы добавляются, то легко догадаться, что отныне чем выше числовое значение AC, тем лучше для того, у кого это значение имеется.

Какие могут быть модификаторы? Во-первых, как это уже упоминалось выше, на AC влияет тип доспехов. Доспехов существует превеликое множество, при этом каждый обеспечивает свою защиту, выраженную в числовом показателе. Могут вам встретиться и кожаные доспехи, и кольчуги, и рыцарские латы, и многое, многое другое. Но вот здесь, при учете типа доспехов, стоит не забывать об одной маленькой, но важной вещи: при использовании одинаковых подвидов доспехов их модификаторы не складываются. То есть, если ваш герой наденет на себя латы, а поверх них — кольчугу, ему будет добавлен модификатор к показателю AC только за латы (так как латы "стоят по рангу" выше, чем кольчуга). Так что "по три штуки надеть — и фалангой — вперед!" не получится, уж извините. А вот при использовании лат и щита бонусы складываются. Так что, в общем-то, жалеть не о чем.

Теперь еще немного об использовании доспехов в игре. Конечно, на первый взгляд может показаться, что стоит напялить на своего героя доспехи покруче и идти всех убивать. На самом деле, это отнюдь не всегда самый верный подход. Поясняю. Во-первых, доспехи влияют на показатель **Ловкости** героя. То есть, чем мощнее ваша броня, тем меньше будет у героя Ловкость. При этом показатель Ловкости попросту имеет какое-то верхнее значение (для каждого вида доспехов — свое). И выше этого значения он не поднимется. При этом само числовое значение показателя не изменяется, но считается равным значению, предназначенному характеристиками доспехов. Например, ваши доспехи ограничивают Ловкость до (16), а ваш показатель — (17). Происходит следующее. Во всех ситуациях, когда требуется использовать показатель Ловкости, считается, что ваша Ловкость равна (16); но вот если вы снимете свою броню (или наденете такую же, но полегче), то Ловкость вернется к своему нормальному значению.

Было во-первых, но есть еще и во-вторых. Многие виды брони имеют показатель штрафа, накладываемого на персонажа при использовании ряда умений, требующих бесшумного и легкого исполнения. Например, подняться по скале в рыцарских латах, конечно, можно, но шанс на то, что при таковой попытке вы просто разобьетесь, как никогда велик. Так что, господа, если вы хотите играть из себя мастера ниндзю-цу, не стоит облачаться в чешую и хватать самый крутой щит — жизнь, все-таки, дороже.

Но и это еще не все. Доспехи влияют и на наложение заклинаний. В том смысле, что маг (колдун, бард, ...), которому вы подобрали классный воинский доспех, скастует заклинание с бОльшим шансом на неудачу, чем такой же маг без брони. Конечно, в отличие от второй редакции, вам никто не запрещает защищать своих магов броней, но отрицательный фактор будет присутствовать и здесь. На мой взгляд, вполне понятно и справедливо.

Есть также в правилах игры и особый навык — **Dodge** (наиболее близкий русский перевод этого слова — увертливость). Сей навык также прибавляется к показателю AC вашего героя. Но вот здесь, в отличие от модификаторов, предлагаемых доспехом, складываются все модификаторы, даваемые этим навыком, происходящие от разных характеристик или предметов. Поэтому dodge стоит иметь повыше. И не только из-за указанного фактора. Дело в том, что бонусы от dodge помогут и при защите от многих заклинаний, где показатели доспехов окажутся бессильными.

И последнее об Armor Class. Некоторые расы, а также многие монстры, имеют еще один вид положительных модификаторов к своему AC. Связано это с наличием у них шкуры, превосходящей по прочности обыкновенную человеческую кожу в несколько раз. Такие монстры будут иметь неплохую защиту, даже без брони.

Атака в игре бывает двух основных типов: рукопашная и метательная. **Рукопашный бой** — это любая ситуация, в которой противники сражаются в рукопашную, с использованием кулаков, когтей, мечей топоров и т.д. и т.п. **Метательный бой** — это ситуация, в которой атака противостоящей стороны проводится с помощью оружия, которое стреляет, метает, летает и т.д. и т.п. Рукопашная и метательная атаки имеют свои модификаторы, применяемые только к ним, но есть и общие ситуации.

Немаловажное значение в процессе боя имеет показатель **Инициативы**. Инициатива определяет порядок, в котором происходят события в боевом раунде. Данный показатель исчисляется, исходя из соединения способностей персонажей, ситуации на данный момент и случая (определяемого броском кубика). Ранее Инициатива определялась каждый раунд боя заново. Теперь решили слегка упростить эти правила: инициатива в ходе боя определяется лишь единожды — перед его началом. Если же то, что у вас получилось в результате броска кубика и складывания модификаторов, вам не нравится, то вы можете пропустить один раунд боя, после чего считать, что при броске кубика на Инициативу у вас выпало (20).

Ну и еще кое-что, относительно Инициативы. Бывают ситуации, которые можно охарактеризовать как неожиданные (для одной или обеих сторон). В таком случае мастер с помощью броска кубика определяет, произошла ли встреча неожиданно для одной или двух сторон. Соответственно, та сторона, которая заметила противника раньше, получит преимущество, что и выражается в дополнительном раунде действий для нее.

Значительно поменялась и схема боя. Ранее имелся показатель с названием, которое трудно было произнести, не запнувшись, с первого раза. Звучало это "чудо" так THAC0. А расшифровывалось как **to hit armor class 0**. Это было число, зависящее от самого персонажа и его уровня развития, которое показывало, сколько должен выбросить игрок на кубике для попадания по противнику с показателем AC равным (0). Теперь сей показатель заменили **бонусом атаки**. Соответственно, для попадания по врагу необходимо сложить ваш бонус атаки (который зависит от нескольких показателей) и значение, выпавшее на d20 (двадцатигранном кубике). Если то, что у вас получилось, превысит или будет равно значению AC вашего противника — атака прошла успешно и пора рассчитывать повреждение. Если же нет — вас постигла неудача, за которой вскоре последует расплата (в виде ответного удара).

А сейчас рассмотрим то, из чего складывается **бонус атаки** в игре. Общее значение бонуса атаки складывается из базового бонуса атаки (зависящего от класса и уровня персонажа), значения характеристики Силы (для ближнего боя) или Ловкости (для метательного боя) вашего героя, случайных обстоятельств (атаковать, стоя на возвышении, проще), а также наличия у героя магических вещей и магических свойств у его оружия. Также на бонус атаки могут повлиять и заклинания, действующие на данный момент игры.

Удары по противнику в игре наносятся оружием (если вы бьете кулаком — кулак также считается оружием). А видов такового в игре превеликое множество. Мечи, топоры, цепы, пращи, луки, арбалеты, бумеранги, сюрикены... То есть игрокам всегда есть, из чего выбрать. Но выбирать стоит не просто так, а учитывая класс вашего персонажа и его характеристики. Все многообразие видов вооружения подразделяется на три вида: простое, боевое и экзотическое. Разные классы героев имеют доступ к разным видам оружия. Так, маг может пользоваться только простым оружием, а вот воин — простым и боевым. Для использования экзотического вида оружия воину придется взять специальный навык. И зачастую делать это стоит, так как более высокий класс оружия наносит гораздо больше повреждений противнику.

У оружия появилась и новая характеристика — так называемый **критический удар**. При таком ударе повреждения, наносимые противнику, увеличиваются. Для каждого типа оружия существует свое значение критического удара, выражаемое в числах, которые необходимо выбросить на d20. Так, для меча критический удар наносится при выпадении (19) или (20). А для топора — только (20). Но критический удар мечом удваивает повреждения, наносимые противнику, а топором — утраивает. Так что, господа игроки, только вам самим выбирать, чем вы будете сражаться.

Выше уже упоминалось понятие повреждения. **Повреждение** — это то, что случается с монстром или героем при проведении против него успешной атаки. Повреждение обычно измеряется в так называемых hit-points или хитах. Число хитов показывает, сколько минимальных повреждений еще может перенести персонаж. Но и здесь сейчас произошли определенные изменения. Ранее, по достижении числа hit-points равного (0), ваш персонаж погибал. Теперь же между (0) и (-9) тянется бессознательное состояние игрока. А погибает он только при (-10). Так что лежащего без сознания товарища всегда можно будет вынести с поля боя, но при одном условии — если победу одержит ваша сторона, а не противник.

Повреждения, наносимые противнику, вычисляются в зависимости от типа оружия, бонуса Силы, навыков персонажа, магических свойств оружия и "висящих" в момент боя заклинаний. Все модификаторы и значения при этом складываются, а полученное итоговое значение вычитается из оставшегося на данный момент числа хитов у того, кого атаковали. Но надо учитывать и некоторые дополнительные факторы. Так, для каждого оружия необходимо бросать свой кубик для определения базовой величины повреждения. Для двуручной секиры, скажем, бросается d12. А при условии двуручного хвата этой секиры бонус от показателя Силы умножается на 1.5.

Бой

В общем и целом, все связанное с повреждением и оружием мы рассмотрели. Переходим непосредственно к описанию порядка прохождения боя. Бой начинается с определения инициативы сторон. Все участники сражения будут действовать по очереди (может быть, и не самый правильный подход, но зато наиболее простой и логичный с точки зрения реализации). За время, которое отведено персонажу на один раунд, можно совершить на выбор либо стандартный тип действий, либо полный. Что такое **стандартный тип**? Это перемещение и действие, совершаемое после него (например, один удар). Перемещаться можно до или после действия (это уж как игроку захочется), а расстояние, на которое разрешено перемещаться, не должно превышать скорости персонажа (измеряемой в футах). Вместо перемещения можно выполнить действие, аналогичное ему (открыть дверь и т.д. и т.п.).

Но, помимо стандартного типа действий, существует и **полный**, который открывает новые возможности, недоступные при обычных действиях. Однако, здесь вступает в силу одно ограничение: за раунд полного действия можно сделать только что-то одно. За одним исключением — можно проводить несколько атак за один раунд.

Ранее атаковать несколько раз за один раунд имели возможность только персонажи, занимающиеся воинским ремеслом. Теперь ситуация поменялась, и такие атаки доступны всем. Естественно, что возможность нескольких атак появляется только у персонажей средних и высоких уровней, а не у "зеленых" новичков. Но и здесь есть свои определенные ограничения. Бонус каждой следующей атаки ниже на (5). Но даже и в такой ситуации все же лучше пытаться попасть по врагу с маленьким бонусом атаки, чем ничего не делать.

Есть и много других возможностей, как существовавших ранее, так и недоступных. Например, attacks of opportunity — при бегстве противника из боевого столкновения вы имеете возможность провести по нему одну дополнительную атаку, атака парой с флангов, отвлечение внимания и т.д. и т.п. Так что, господа игроки и будущие игроки, готовьтесь к боям стратегически.

Магия

Со сражениями закончили, переходим к магии. Если бы в игре не было магии, все превратилось бы в банальное средневековое "рубилово". А вот с магией ситуация изменяется. Неудивительно, ведь большинство базовых классов системы умеет применять магию. А магии в игре не просто много, ее очень много. Можно кидаться молниями, призывать живых и не очень существ, определять предметы, магию, существ, телепортироваться и летать — то есть, практически все, чего может захотеть воспаленное воображение игрока, реализовано. Те из вас, кто играл в компьютерные игры на основе данной системы, знакомы со многими заклинаниями. Ну а то, что еще не реализовано, но чего, так сказать, душа требует, потихоньку добавляется разработчиками.

Заклинания бывают как атакующие, так и другого действия (помогающие игроку либо просто мешающие его противникам). Существует и такая интересная вещь, как контрзаклинания. Они отменяют заклинания ваших противников. Причем отменять можно как точно таким же заклинанием, так и специальным dispel.

Конечно, заклинания может использовать не каждый герой. Так, воину они недоступны (и это правильно — ведь если бы эта раскачанная боевая машина еще и файерболами кидалась...). Да и те классы, которые используют заклинания, должны иметь определенные значения некоторых характеристик. А иначе колдовать они будут плохо (или вообще не будут). Так, жрецы должны иметь высокую Мудрость, маги — Интеллект, барды и колдуны — Харизму. Но здесь есть и свои плюсы. При положительных бонусах определяющей характеристики для класса, маг получает больше заклинаний в день, что есть для него (и его команды) хорошо и весьма полезно.

Есть также небольшое, но существенное, отличие между магами и

колдунами/бардами. Если маги вынуждены каждый раз после использования заново запоминать заклинания, то барды и колдуны колдуют любые заклинания из им известных.

Несмотря на то, что схема изучения и запоминания заклинаний однообразна, заклинания в игре делятся на девять школ — восемь специализированных и одна универсальная. Заклинания жрецов делятся на домены, при этом каждый жрец может использовать два любых домена, если только это не противоречит особенностям его религии. У жрецов есть еще одна маленькая, но очень полезная особенность — они могут превратить любое имеющееся у них заклинание в лечащее. Правда, "темные" жрецы этого лишены — вместо этого их заклинание превратится в ударное.

Заклинания делятся также на уровни. Естественно, что доступ к новым, более мощным уровням, герой получит только с увеличением своей "крутости" (сиречь уровня нового). Мощнейшие уровни (восьмой и девятый) предоставляют магам и жрецам такие возможности, которые рядовому воину не приснятся даже в самом страшном сне. Но и пахать для того, чтобы получить такие заклинания, и вашему герою, и вам самим придется не один день (если, конечно, вы не играете в специальный сценарий для героев очень высоких уровней).

Также можно создавать предметы с магическими свойствами. Для этого необходимы специальные навыки. А для того чтобы предотвратить захламление мира игры пачками вещей, в третьей редакции ввели одно очень интересное и не нравящееся всяческим манчкинам правило: за создание магического предмета отныне платят опытом. Отсюда мораль — можно, конечно, насоздавать сотню предметов, но вот уровень вы себе так никогда и не поднимете.

Можно и изменять действие заклинаний в улучшающую сторону. Но в таком случае для запоминания заклинания придется использовать место в магической книге (слот) под заклинание более высокого уровня. Надо вам это или нет — решать не мне и не вашему dungeon master, а только вам самим.

Заклинание кастуется с использованием бонуса дистанционной атаки для кастующего. Соответственно, жертва защищается с использованием своего AC. Так что здесь схема немного похожа на схему стрельбы в игре. Но при защите от кастования к AC не добавляется бонус, получаемый от надевания доспехов и щита. То есть, от заклинания можно только увернуться, но не защититься доспехами. Есть также заклинания, дальность действия которых — так называемое "касание". Они "висят" на ладони до прикосновения к кому-либо неопределенно долгое время, что неплохо и помогает магу. Правда, в таком случае нельзя кастовать другие заклинания до использования этого.

Гораздо сложнее теперь помешать магу кастовать. Это надо делать в его ход (зарезервировав ожидание в свой), а если ему еще и удастся спастись от вашей атаки, то заклинание будет завершено (и кому-то ой как не поздоровится). Так что магов зачастую стоит выбивать в первую очередь, буде таковое возможно.

Но, допустим, случилось страшное, и враг кинул в вас чем-нибудь нехорошим. Что же теперь — заказывать гроб и белые тапочки? Нет, не стоит отчаиваться — не все еще потеряно. В игре есть такая вещь, как **спасброски** (saving throws). Они могут спасти вашего любимого персонажа от воздействия заклинания (равно как и от других видов атак) либо уменьшить его вредоносную эффективность. Спасброски делятся на стойкость (fortitude) — зависит от вашего показателя Телосложения, реакцию (reflex) — зависят от Ловкости, и волю (will) — зависят от Воли. Когда заклинание "летит" в вашего персонажа, он имеет право на спасбросок (хотя некоторые заклинания исключают такую возможность). Какой из спасбросков выбирается, определяется эффектом заклинания. После этого надо действовать по следующей схеме.

Вычисляется необходимое число для успеха броска, равное классу сложности. **Класс сложности** — это сумма числа (10), уровня заклинания и бонуса главной для кастующего заклинание характеристики. Это число также может быть модифицировано мастером игры в любую сторону по желанию. Далее совершается сам бросок d20, и к выпавшему числу прибавляется бонус, соответствующий типу заклинания спасброска. Полученное в результате число сравнивается с классом сложности заклинания. Если оно больше или равно классу сложности — спасбросок удачен и эффект от заклинания снижен (или сведен к нулю). А если нет — то нет. По аналогичной схеме применяются и спасброски против немагических воздействий.

Больше, в общем-то, сказать о магии нечего. Но не потому, что это все, а потому, что детальный разбор эффектов от заклинаний и способы воздействия на окружающий мир вы сможете узнать и сами, если заинтересуетесь этой системой. Ведь только школ магии девять, а количество заклинаний не передается подсчету, что привносит в игру свой неповторимый колорит.

Монстры

И, напоследок, немного о наших противниках — монстрах. Монстры в D&D имеют свои собственные характеристики, не высосанные из пальца, а возникшие в результате применения логики, расчетов и игрового опыта. Монстры отныне подразделяются на 17 типов, у каждого из которых существует несколько подтипов. У типа существ имеются общие плюсы и минусы, а у каждого подтипа еще и свои, дополнительные. Примеры типов монстров: гуманоиды (сюда относимся и мы, люди), великаны, элементали и даже жуткая группа aberration (перевести это слово на русский язык достоверно практически невозможно), куда входят монстры, не попавшие в другие группы.

Все монстры имеют свои показатели базовых характеристик, умений и навыков, как и персонажи игрока. Поэтому бой с группой орков или великанов проходит по одним и тем же правилам игровой системы. Монстры имеют и свои интересные свойства (для исследователя они, конечно, интересны, но вот для игроков, как всегда, не очень). Свойства могут быть самые разнообразные: атака ядом, огненное дыхание, сопротивление или полный иммунитет к магии какого-либо вида. Разнообразие просто неимоверное, и вы всегда сможете встретить нечто новое в своем путешествии по миру.

Да и сам персонаж может отыграть монстра. Существуют правила, позволяющие игроку воплотиться в дракона, голема, бехолдера и т.д. и т.п. В таком виде он и будет путешествовать, не забывая лишь об одном — здесь есть не только преимущества, но и недостатки. Не думаю, что жители какой-нибудь встречной деревни положительно отнесутся к визиту дракона в их магазинчик. Решайте, как говорится, сами.

Ну и еще об опыте. За убийство каждого монстра положено некоторое количество опыта. Сие число зависит от рейтинга сложности монстра (challenge rating) и уровня героя (чем меньше уровень, тем меньше опыта за каждого монстра получит ваш персонаж).

Вот и подошел к концу наш с вами кратенький обзор правил игры. Следует помнить, что все, о чем здесь говорилось, не показало и десятой части возможностей D&D. Гораздо больше можно узнать, прочитав самому. А еще лучше — прийти и поиграть. В таком случае как игровая механика, так и сам игровой мир понимаются гораздо быстрее, чем при сухом и, зачастую, непонятном прочтении. Приходите на Клуб Настольных Игр — и вы сможете сами принять участие в приключениях.

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by

Клубные вести

24 ноября прошел первый тур чемпионата города по игре "Эпоха битв". В финале встретились Таборовец Иван и Иванов Марк. Встреча окончилась победой Ивана, игравшего набором "Татаро-монголы", а побежденны были воины из наборов "Греческая пехота" и "Македонская кавалерия". Следующий тур состоится в воскресенье 15 декабря в 12 часов в 323 комнате Минского Дворца Детей и Молодежи.

Через две недели в Клубе Настольных Игр начинается бета-тестирование новой версии правил игр под наборы "Эпохи битв". На этих правилах, по окончании тестирования, будет проводиться чемпионат (вместо версии от "Звезды").

Новое в "Кольце Власти" и "Эпохе битв"

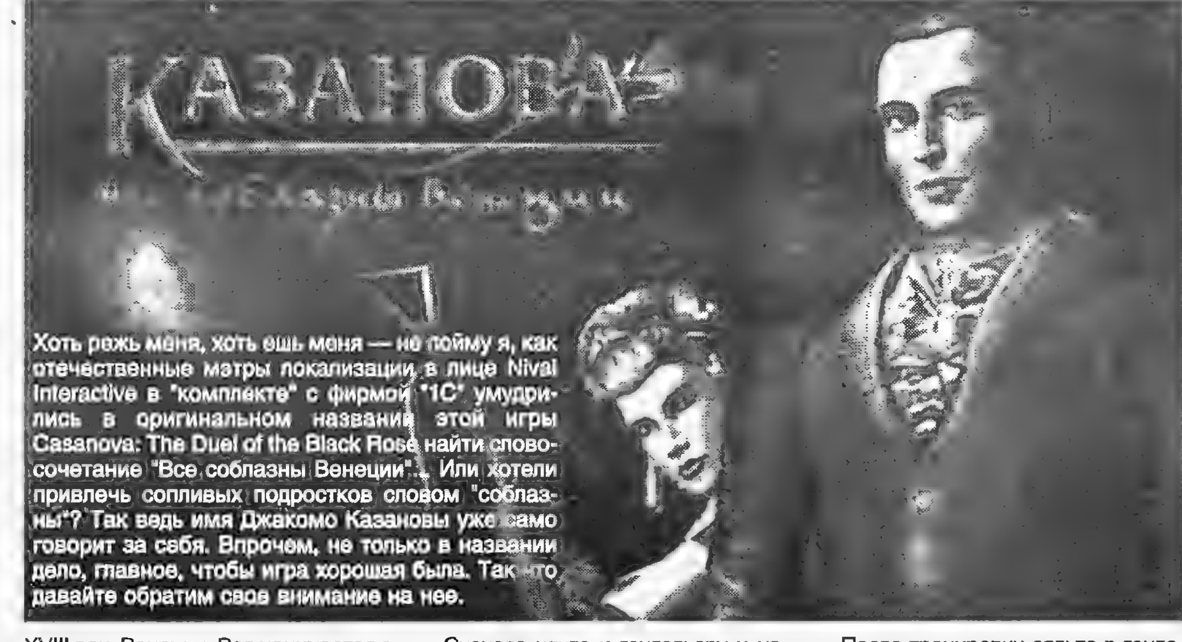
Игровая система "Кольцо Власти" от российской фирмы "Звезда" постепенно расширяется. На этот раз появились два героя — Маг и Берсеркер. Причем каждый из них (в отличие от того же Некроманта) может быть одного из пяти видов. А у каждого вида, соответственно, свои способности. Вот только одно расстраивает: на мой взгляд, Маг слишком крут (особенно в сравнении с Некромантом). А Некромант слишком крут по сравнению с обычным воином (я уж молчу про Берсеркера). Потестируем — узнаем, так ли все плохо.

"Звезда" также выпустила и новинку для игровой системы "Эпоха битв". На этот раз нашему вниманию предстала "Средневековая крепость" (каменная). К сожалению, ранее нам обещали замок (крепость с донжоном — внутренним укреплением), но пока обещания не выполнили. Придется ждать. И еще одно — круглые каменные башни и стены для крепости можно будет приобрести и отдельно, что стало уже хорошей традицией.

Сталинград на карточном столе

В России вышел и еще один проект, о котором пока известно не очень много, — коллекционная карточная игра на тему Второй мировой войны. Игра называется просто и незамысловато — "Война". Пока доступен только один сценарий — битва за Сталинград. Но впоследствии нам обещают охватить всю войну. К сожалению, пока приобрести эту игру у нас в стране нельзя. Но, возможно, через месяц-другой дойдет и до нас, тогда и посмотрим, что же из себя представляет попытка реализовать сражения той эпохи с помощью карт.

Morgul Angmarsky Morgul77@tut.by



Хоть режь меня, хоть ешь меня — не пойму я, как отечественные мэтры локализации в лице Nival Interactive в "комплекте" с фирмой "1С" умудрились в оригинальном названии этой игры Casanova: The Duel of the Black Rose найти словосочетание "Все соблазны Венеции"... Или хотели привлечь сопливых подростков словом "соблазны"? Так ведь имя Джакомо Казановы уже само говорит за себя. Впрочем, не только в названии дело, главное, чтобы игра хорошая была. Так что давайте обратим свое внимание на нее.

XVIII век. Венеция. Все начинается с того, что вы узнаете о страшной тайне герцога Гримани. Причем, что обидно, тайну унесла с собой в могилу мать главного героя, Джакомо Казановы. И вот теперь вам предстоит, как оно обычно в квестах и бывает, раскрыть сию тайну и отомстить за смерть матери.

Ваш герой, юный Джакомо Казанова, полон решимости и буквально "на лету" схватывает все премудрости искусства обольщения, политических интриг и фехтования.

Ваши противники коварны и беспощадны, они будут делать все, чтобы погубить вас. Поэтому вам будет полезно посетить школу фехтования, чтобы овладеть тремя видами боя, которые в корне отличаются способами защиты и нападения. И конечно, ни одной, даже самой влиятельной женщине не устоять перед молодым красавцем, но к каждой из них вам предстоит найти особенный подход. Лишь прирожденному дипломату, настоящему мастеру фехтования и флирта под силу выжить и завоевать достойное место среди сильных мира сего.

В процессе прохождения вы можете бегать, прыгать, ползти, подтягиваться на руках, плавать и так далее...

Самое интересное, что даже с учетом отлично прорисованных сцен и персонажей, а также очень правдоподобных пейзажей Венеции, игра требует всего-то Pentium 300 МГц с 64 Мб ОЗУ и 500 Мб на жестком диске.

Стоит также заметить, что на некоторых машинах в процессе установки игры возникает ошибка, связанная с файлом инсталлятора instmsia.exe, который находится в корневом каталоге первого CD. Чтобы исправить ошибку в работе инсталлятора, скачайте и запустите программу instmsia.exe (ftp://ftp.nival.com/pub/locales/casanova/instmsia.exe). После этого повторите установку игры.

Предваряя прохождение, настоятельно советую вам сохраняться почаще. В игре полно опасностей и неожиданностей, так что допустить ошибку и погибнуть проще простого.

Сначала идите к гондольеру и нажмите пробел, чтобы отправиться на площадь Сан Марко. На площади Сан-Марко идите в кафе Флориана. Там поговорите с Изабеллой Гримани.

После беседы вы окажетесь снаружи кафе. Изабелла скажет вам пароль для школы фехтования мастера Тибальда. Теперь в любой момент игры вы можете отправиться к карнавальным лоткам и сыграть в покер, колесо фортуны, угадать номер, узнать свою удачу (подсказки для последующих загадок!), сменить цвет одежды и т.д. Если у вас кончатся деньги, поищите их на земле и в закоулках Венеции. Когда найдете, сыграйте с одну из азартных игр, чтобы увеличить количество денег. Можно также принять участие в Венецианских играх. Рекомендуется кое-какая тренировка перед финалом Венецианских игр.

Идите к ближайшей станции гондол, встаньте у столба и нажмите пробел для вызова гондолы. Отправляйтесь на станцию Банк.

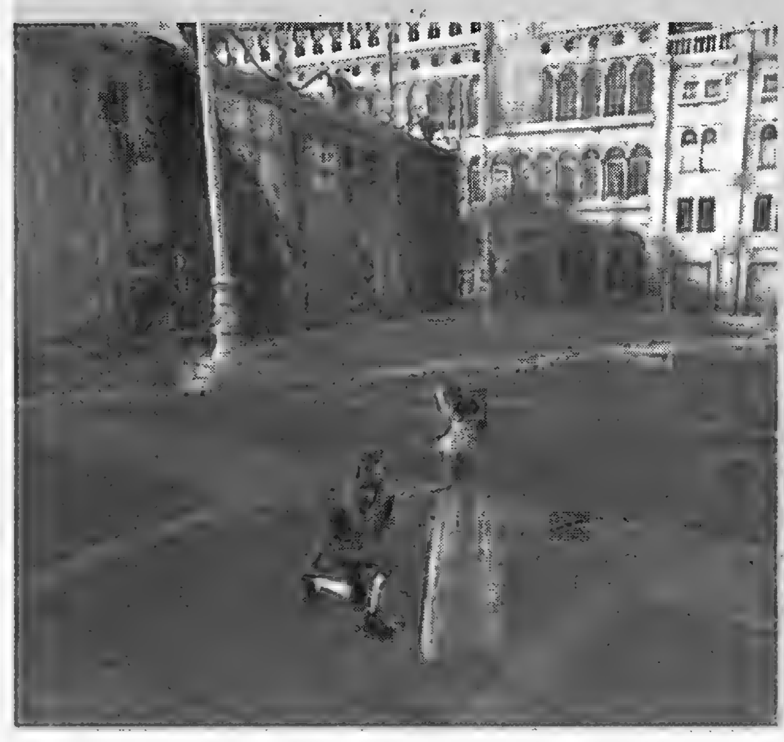
Дождитесь очереди и подойдите к клерку. Попросите денег по кредитному письму. Если вы будете говорить с клерком, начнется ограбление. Делайте, что скажет клерк, и подвиньтесь влево, возьмите арбалет, но ни в кого не стреляйте. Просто подождите, пока ситуация сама не разрядится.

Вернитесь на станцию гондол и отправляйтесь на площадь Сан Бартоломео. Там идите направо и в арку. На другой стороне идите направо и через первый мост справа. Там вы встретите женщину, с которой можно пофлиртовать и заработать очки галантности. Вы можете флиртовать со многими женщинами Венеции и, если повезет, заработать эти самые очки.

Идите вперед к красно-белому флагу. Найдите вход и откройте его пробелом.

Подойдите к клерку и скажите правильный пароль. Теперь можно идти в дверь под двумя львами.

Идите к кресту на фехтовальной площадке и нажмите пробел, чтобы начать тренировку. Слушайте мастера Тибальда и делайте, что он говорит.



После тренировки сядьте в гондолу и отправляйтесь на станцию Театр Гримани (можно дойти туда и пешком, равно как и в любую точку Венеции). Оттуда идите по направлению к камере, потом направо к мосту Риальто. Сразу под мостом снова поверните направо и идите к дуэльной площадке Маргариты (вход туда охраняет солдат в красном). Сразитесь с Марко Альбереньо, которого вы вызвали на дуэль в кафе Флориана. (После дуэли вы в любой момент можете вернуться на дуэльную площадку и сразиться с доблестными венецианцами, чтобы попрактиковаться в фехтовании.)

Вернитесь на станцию гондол Театр Гримани и отправляйтесь в Кампо Дель Фава. (В любой момент игры возможны случайные стычки с грабителями.)

На Кампо Дель Фава идите направо через мост по узенькой улочке. Дойдя до канала, поверните влево. На углу находится цирюльня, где вы можете подлечиться после схваток. Войдите туда.

Подойдите к хозяину. Произойдет ограбление. Вам нужно вернуть украденную бутылочку купороса. Просто следуйте указаниям очевидцев, сразитесь с грабителем и перепрыгните через бочки.

Преследуйте грабителя вплоть до тройного моста. Перейдите по нему и сверните налево. Зайдите под мост, исследуйте дверь и идите направо до конца набережной. Нажмите пробел, чтобы войти в загадку, щелкните на ручке. Дверь откроется. Входите.

Теперь вы заперты в секретной лаборатории. Идите к левому шкафчику и поверните цилиндры так, чтобы разные символы зодиака оказались лицом к камере (слева вверху — Козерог, справа внизу — Рыбы).

Идите в дальний конец комнаты и выключите граммофон. Подойдите к буфету справа (за свечой) и откройте его. Поговорите с нефилимом, который находится внутри, возьмите бутылочку купороса и посмотрите на карту. Идите к колонне у двери и потяните ее, чтобы открыть дверь.

Верните бутылочку цирюльнику (если у вас мало жизни, попросите у него подлечиться), найдите ближайшую станцию гондол и вернитесь в кафе Флориана. Там вы получите приглашение в Палаццо Гримани. В любой момент игры вы можете вернуться к себе домой и попросить подсказки.

Вызовите гондолу и отправляйтесь в Палаццо Гримани. Покажите приглашение и входите. Идите по направлению к камере (направо от главной лестницы) и найдите женщину, восторгающуюся картиной. Пококетничайте с ней и неоднократно поговорите. Она хочет быть нарисованной тем же художником, что создал картину.

Выйдите из дворца и найдите сумасшедшего на задней аллее. Поговорите с ним. Идите на станцию и возьмите гондолу до базилики Сан Марко. Идите по направлению к камере и найдите леса под одной из арок базилики. Поговорите с художником.

Вернитесь на станцию гондол и отправляйтесь в соляную гильдию. В большом оранжевом здании (таверне) вы можете добиться подсказок, как получить соль,

Идите налево через мост к дальнему левому углу здания соляной гильдии. Возьмите рычаг и идите ко входу. Нажмите пробел, чтобы войти в головоломку. Удалите верхний болт и используйте рычаг на нижнем. МЕДЛЕННО поворачивайте его влево, чтобы не разбудить охранника. Когда вынете болт, можно снять пластинку и заглянуть внутрь. Опять осторожно откройте замок, потянув его вправо. Войдите в здание.

Идите к деревянному полу и нажмите пробел, когда он скрипнет. Удалите половицу и загляните вниз. На столе вы увидите ключ. Выйдите из головоломки и из здания.

Идите налево к зданию транспортной гильдии. Подойдите к увитой плющом стене и по нему поднимитесь на балкон. Войдите в здание, идите налево в конференц-зал и возьмите удочку. Вернитесь в соляную гильдию и посмотрите сквозь дыру в полу. С помощью удочки быстренько схватите ключ. Берегитесь, чтобы седой джентльмен вас не заметил!

Идите к сундуку возле двери и откройте его ключом. Возьмите соль. Вернитесь к художнику и отдайте соль ему. Вернитесь на бал. Войдите в Палаццо Гримани и поговорите с женщиной, которая хотела позировать. Попытайтесь пройти наверх. Гаэтано Гримани прибыл, следует диалог.

Идите вверх по лестнице на первый этаж, войдите в третью дверь. Гаэтано вызывает вас на словесный поединок. После поединка вернитесь наверх в зал. Поговорите с Лукрецией (женщиной, сидящей в углу справа от лестницы).

Спуститесь по лестнице в ту же комнату, которая теперь пуста. В дальнем углу ее есть фонограф. Просто войдите в головоломку и выйдите из нее. Опять идите наверх. Поговорите с официантом, попросите зажигалку и выпить. Идите к музыкальной машине на другом конце зала и поговорите с оператором. Спуститесь обратно к головоломке. Возьмите цилиндр. Откройте контейнер и резервуар. Из инвентаря: цилиндр в контейнер, закрыть контейнер, алкоголь в резервуар, закрыть, использовать зажигалку на фитиле. Нажмите кнопку направления, затем кнопку воспроизведения. Выйдите из головоломки, идите наверх.

Поговорите с женщиной в синем в саду (ей нужно платье). Идите на станцию гондол и отправляйтесь к театру Гримани. Там идите налево к лесам и поднимитесь по лестнице. Перейдите по доске на балкон и идите в крайнюю правую дверь. Войдите в здание.

Идите по направлению к камере, потом направо к ложам. Войдите в кабинет директора. Идите в дальний конец комнаты и откройте шкаф. Откройте сейф комбинацией 0412.

Пройдите по галерее к другим ложам и найдите шкаф в конце холла. Откройте его ключом и возьмите платье. Вернитесь в Палаццо Гримани тем же путем, которым пришли.

В саду поговорите с женщиной в синем. Поднимитесь в зал. Снаружи подойдите к гондоле и нажмите кнопку действия. Переместите указатель на II. Идите в зал и вверх по лестнице.

На крыше прыгните на следующее здание. Идите вперед, за угол (за Изабеллой). Поднимитесь по лестнице. Идите в противоположную от камеры сторону. Следуйте за Изабеллой. Осторожно перейдите на правую сторону крыши. Шагните вперед. Выберите оптимальное расстояние для прыжка. Последовательно прыгайте по площадкам. Спрыгните на круглые ступени. Поднимитесь наверх, идите к соседнему (более высокому) зданию, постарайтесь найти лестницу на краю крыши у стены.

В зале вы встретитесь со взбешенным Гаэтано. После первой дуэли остерегайтесь бутылок. В последней дуэли (в саду) просто заставьте Гаэтано достаточно далеко отступить назад.

Граф Гримани пригласит вас в свой кабинет и раскроет вам некоторые факты и взгляды на ситуацию в Венеции. После диалога выйдите из дворца и снова поговорите с сумасшедшим на задней аллее.

Сядьте в гондолу и отправляйтесь к театру Гримани. Входите. Здесь вы можете поговорить со слугой, если хотите. Он объяснит присутствие охраны.

Идите вверх по лестнице направо. Идите до конца коридора и войдите в гримерную Лукреции. Поговорив с ней, идите в тайный ход, который она вам покажет.

Откройте дверь и войдите в кабинет директора. Откройте сейф все той же комбинацией (0412) и возьмите письмо.

Быстро вернитесь по тайному ходу обратно в гримерную Лукреции, так как стражники вот-вот войдут в кабинет директора. Идите во вторую ложу (среднюю). Используйте канат, чтобы перебраться на другую сторону.

Выйдите из ложи и войдите в другую, ближайшую к охраннику. Старайтесь не подходить к нему слишком близко.

По лестнице спуститесь вниз. Вы окажетесь в партере. Выйдите через дверь. Наверху лестницы — охранник. Подождите, пока он прекратит осматриваться, и бегите к выходу. Откройте дверь (пробел) и выйдите. Сядьте в гондолу и отправляйтесь к дому Лукреции. Войдите во дворец.

Попытайтесь помочь Лукреции, которую увели два нефилима (справа). Приготовьтесь сразиться с одним из них!

В подвале сразитесь с другим нефилимом.

После схватки и разговора с Монтойей подойдите к гробу и нажмите пробел. Вернитесь к лестнице (где находится Монтойя). Стойте... Что он собирается делать?



Выйдите из подвала. К сожалению, вы арестованы...

Вытащите железную заклепку из двери камеры, посмотрите на отверстие в доске и с помощью заклепки откройте тайник. Возьмите письмо и кольцо.

Возьмите все предметы в углу камеры. Используйте ведро из инвентаря и поместите в него следующие предметы по порядку: парафин, масло, масло, масло, солому, железо (заклепку), солому, воду, воду, олово, мочу, парафин.

Используйте полученную смесь на решетке окна. Уберите прутья. Выйдите из камеры, щелкнув на открытом окне.

Оказавшись на парапете, осторожно идите налево до дальнего конца тюремной стены. Шагните вперед, чтобы спрыгнуть в воду.

Плывите к большой двери. Там вы можете заметить пробоину в решетке. Нажмите пробел, чтобы нырнуть. Вы окажетесь на другой стороне. Поговорите с гондольером, вам придется отдать ему найденное в камере кольцо. За это он отвезет вас к Палаццо Гримани, где вам нужно подменить компрометирующее письмо фальшивым.

Войдите во дворец и поговорите с Изабеллой. Идите к фонтану и нажмите пробел, чтобы получить увеличенное изображение. Щелкните на верхнем правом и нижнем левом драконах, чтобы попасть в тайный проход.

Вы окажетесь в погребе. Идите налево и возьмите с лавки ручку. Идите на противоположную сторону погреба и используйте ручку на двери.

Появится Изабелла с письмом. Войдите в воду и плывите к открывшейся решетке. Отправляйтесь на другую сторону, в секретную лабораторию. Возьмите с лавки письмо и замените его тем, что дала Изабелла. Вернитесь в погреб.

Вы автоматически выйдете из дворца. Сразитесь с Гаэтано и вернитесь в тюрьму. Положите глаз чайки в углубление на 12 часах. Теперь можно использовать этот глаз для вида сверху (пробел). Изучите движение часовых и вернитесь в свою камеру (отмеченную X). Почаще сохраняйтесь! Предупреждение: глаз чайки действует лишь некоторое время, так что пользуйтесь им с умом.

После суда инквизиции вы окажетесь на площади Сан Марко. После разговора с Изабеллой попытайтесь выиграть финал Венецианских игр. Тщательно выслушайте план нападения на Арсенал.

Оказавшись в Арсенале, идите к башне справа от Изабеллы и поднимитесь по веревке. Охранников нужно отстреливать сзади и с как можно большего расстояния (на то есть много различных возможностей).

1-й охранник видит вас, если вы не в будке охранника. Идите за ним, когда он повернется к вам спиной или будет идти по лестнице. 2-й охранник не увидит вас посередине лестницы, так что отсюда и надо начинать движение за ним.

3-го охранника нужно застрелить как можно более издалека. Лучшее место для этого — вершина лестницы. Не спускайтесь по ступеням — вас застрелят!

4-го охранника надо застрелить либо будучи чуть левее будки охранников, либо когда он повернется к вам спиной. Другая возможность — спрятаться за будкой и подождать, пока он не начнет удаляться. Тогда можно последовать за ним.

Идите за 5-м охранником, пока он смотрит на свою будку, а 6-й охранник повернут к вам спиной. Лучшая отправная точка — середина лестницы. Когда убьете 5-го охранника, бегом вернитесь на середину лестницы, т.к. 6-й может вернуться и проверить место гибели 5-го.

Убейте 6-го охранника, когда он повернется к вам спиной. Не спускайтесь по лестнице, а то будете убиты! 7-го охранника надо убить с как можно более далекого расстояния. То же касается 8-го охранника. Когда убьете всех восьмерых охранников, спуститесь по лестнице.

9-го охранника надо убить с середины лестницы, иначе он убьет вас.

Спускайтесь на землю.

Двигайтесь налево от башни, прячась за бочками и ящиками. Проследите движение двух охранников и убейте левого у ворот гарнизона, когда правый не видит.

Вернитесь, обогните башню и уберите охранника у главных ворот. Откройте ворота и впустите своих соратников. Идите к башне и сразитесь с нефилимом у входа в нее.

Войдите внутрь и следуйте в подвал. Чтобы открыть дверь, вам нужно повернуть панели со словами так, чтобы они образовали фразу, которая написана на полу (Facito aliquid operas ut te semper diabolus inveniat occupatum). Последовательность нажатия кнопок такова:

3 х верхняя левая;
2 х верхняя правая;
3 х верхняя левая;
2 х верхняя правая;
1 х нижняя правая;
2 х верхняя правая;
1 х нижняя правая.

Войдите в центр нефилимов, прицельтесь в пороховые бочки и выстрелите. Быстро выходите из подвала и идите на самый верх башни. Время ограничено! Ваши соратники последуют за вами.

Поднимитесь на корабль. Сразитесь с солдатом-нефилимом и беги те на другой конец корабля. Сразитесь с последним нефилимом. Беги те на правую сторону корабля.

Вот и все! Вы — герой!!!

SilentMan
SilentMan@tut.by
Игра предоставлена интернет-магазином www.Media.Shop.by

BelABM HP Compaq FVC'2002 PRO

"СПА"сибо

Чемпионат среди профессионалов сменил прописку. Теперь завершающая часть первенства пройдет в компьютерном клубе "Галактика". Как правило, перебазирование команд и подготовка оборудования занимает достаточно много времени, поэтому бельгийский этап виртуальной "Формулы" состоялся с опозданием на неделю. Сейчас основная борьба за титул развернулась между тремя пилотами. Остальные доезжают чемпионат, втайне надеясь напомнить о себе на одном из оставшихся этапов.

Квалификацию вновь выиграл Дмитрий Грамович. На этот раз реальную угрозу его первому месту на старте представлял только Егор Ермакович. Во время прогревочного круга ошибся Игнат Бобрович. Его автомобиль вынесло на траву — и пилот чуть было не разбил машину об ограждение.

Чуть позже второй пилот команды BIR все-таки "не упустил" возможности врезаться в отбойник и досрочно покинул гонку. Тем временем впереди шла захватывающая борьба за первое место. На старте Егор опередил Дмитрия и устремился вперед, с каждым кругом увеличивая отрыв от двукратного победителя чемпионата FVC. Ближе к трети дистанции проблемы с управляемостью обнаружились на машине Александра Пугача. И ему тоже пришлось сойти за четыре круга до финиша.

Настоящая драма произошла впереди. Уже в который раз по ходу этого сезона случалось так, что Егор Ермакович, лидируя в гонке, не доводил выгодную для себя ситуацию до логического завершения, т.е. до победы. На этот раз Егор ошибся сам и тоже вынужден был сойти за несколько кругов до финиша. Естественно, что Дмитрий Грамович в этой ситуации своего шанса не упустил и одержал пятую победу в сезоне. Виктория позволила ему выйти на лидирующую позицию в личном зачете. Сейчас в чемпионате небольшой тайм-аут. Белорусские пилоты отправляются на этой неделе в Санкт-Петербург на Кубок Grand Prix Intel Pentium 4.

Чемпионат кубка ФКС Минска и Минской области по Starcraft



30 ноября в компьютерном клубе "Атлантис" прошел отборочный чемпионат кубка ФКС по Минску и Минской области в номинации Starcraft 1x1. Всего участвовало 53 человека. Я присутствовал там сначала в качестве игрока, а затем, после проигрыша, досматривал игры как обсервер. Таким образом, мне удалось оценить условия проведения "с двух сторон". Правила были довольно стандартными: Full Double Elemination, карты WCG Lost Temple, Neo Legacy of Char, Neo Hall of Valhalla, Neo Jungle Story (первый тур виннеров и два тура лузеров — на Lost Temple).

Каждый игрок вычеркивал по карте, а затем монеткой определяли, на какой из оставшихся играть.

Кроме того, к турниру допускались лица старше 14 лет, а те, кому не было 18, должны были предъявить письменное разрешение от родителей. Также по идее должна была играть роль прописка (Минск и область), но на деле все ограничилось взносом: заплатил — играй:). Жеребьевка была проведена заранее, и игры начались даже немного раньше назначенного времени.

Следует отдать должное организаторам — все было проведено на высоком уровне, и благодаря плотному графику уже к полудню почти половина встреч была сыграна (начался турнир в 10:00). При этом два компьютера были отведены для наблюдателей, и все желающие (правда, не бесплатно) могли наблюдать за самыми интересными встречами. Таким образом, за спинами игроков находились только судьи. Атмосфера клуба мне также понравилась — ничего не мешало нормальной игре. Однако с течением времени клуб "отбирал" у нас ненужные компьютеры под нужды молодых каунтерстрайщиков, и, начиная с полуфинала лузеров, все игры велись на четырех, а потом на двух компьютерах. При этом помещение наполнилось привычными криками и визгами... Но мне было все равно — я уже вылетел:). Смотреть было довольно интересно: за специально выделенными компьютерами народ обсуждал и критиковал действия чемпионов. Мы даже устраивали тотализатор, делая ставки на разных игроков. Я выиграл 500 р.:)

Теперь непосредственно про игры. Уверенно пройдя по сетке винеров, без единого поражения, чемпионом стал atl.Sashok, который в очередной раз доказал, что на сегодня в Беларуси он сильнейший (кстати, многие называли финал этих отборочных финалом общих соревнований, поскольку в глубинку никто не верит). А вот за остальные призовые места разгорелась нешуточная борьба.

Началось все с того, что [MoW]Jackal, проиграв Sashk'y и попав в лузера, в напряженной игре на Legacy of Char выбил с турнира atl.Spartaka~PGR, который считался одним из фаворитов. Затем он попал на atl.Master_of_Shadows, который также имел одно поражение от Sashk'a. И хотя ставки были 6:4 в пользу первого, игра закончилась на пятой минуте победой Jackal'a — он, играя зергом, наказал протосса за нахально ранний эксп (играли опять на Legacy).

Дальше — больше. В финале лузеров, где Jackal встретился с atl.Spinal'ом, практически все верили в победу последнего. Даже сам Шакал;). Но он решился сыграть и... победил на третьей минуте, просто зарашив Spinal'a с пятого дрона (играли зерг-зерг на ЛТ)! Фактор неожиданности сделал свое дело — и Spinal оказался лишь с третьим местом. Суперфинала же, как такового, не было. Jackal, видимо, устав от побед над именитыми игроками, просто неспортивно сдался, запилив свой нексус рабами. Такой развязки безусловно интересного финала я не ожидал.

Итак, вот каким образом распределились места:

1. atl.Sashok
2. [MoW]Jackal
3. atl.Spinal
4. atl.Master_of_Shadows
5-6. atl.Spratak~PGR
5-6. [PGR]Vano
7-8. [PGR]Unikum
7-8. Bloody_Pet
9-12. NOX
9-12. Casper
9-12. Amorphis
9-12. [MoW]Phantom
13-16. atl.Streamer
13-16. Modest
13-16. Каратель
13-16. ICE

Безоговорочное лидерство команды atl еще раз подтверждает, что клуб "Атлантис" собрал под своим крылом действительно сильнейших старкрафтеров. Однако радует тот факт, что еще существуют независимые кланы, которые могут составить конкуренцию сильнейшим. Нужно только много тренироваться, а не у всех на это хватает времени. Однако с развитием киберспорта в Беларуси, я надеюсь, у нас тоже появятся профессиональные команды, для которых игра будет не хобби, а вполне престижная и оплачиваемая работа.

От себя отмечу, что на чемпионате самой распространенной расой были зерги и было очень много игр протосс-зерг (лично я все четыре игры сыграл именно так). Также соревнования были немного омрачены поведением одного неудавшегося кибератлета, который, проиграв, начал качать свои киберправа. Пытаясь хоть чем-то выгородиться перед друзьями, он вынудил админов вызвать сотрудника милиции (!). Очень жаль, что некоторые вот так относятся к стараниям взрослых людей помочь развитию молодежного по сути вида спорта. Ник нарушителя порядка не установлен.

В целом же чемпионат удался, и я с нетерпением буду ждать финалов (не взирая на то, что я туда не попал). Советую всем прийти поболеть за своих — будет весело.

P.S. Демки и протокол чемпионата организаторы обещали выложить на www.fcs.by.

NIM

Ронгбук Первая Лига FVC'2002

Финишная прямая

В компьютерном клубе Stealth завершается чемпионат среди пилотов-любителей виртуальной "Формулы-1". Осталось провести всего одну гонку. В ней уже точно определится обладатель титула среди "клавишников".

Пока наилучшие шансы у Кирилла Пилецкого. В последней гонке сезона ему достаточно финишировать вторым, чтобы примерить первую корону чемпиона виртуальной "Формулы-1". Напомню, что в этом году Кирилл стал обладателем четырех кубков чемпиона "Руссобит-М Rally Trophy", выиграв все этапы раллийного первенства. И, похоже, вне зависимости от исхода последней гонки в любительском чемпионате, намерен переходить в профессионалы.

Что касается Гран-при Италии FVC Первой лиги, то здесь уже наблюдались элементы профессионального подхода к делу. Первый поворот, по договоренности, пилоты прошли без контактной борьбы. Поэтому удалось избежать массовых столкновений на первом круге дистанции. До 4-5 круга зрители могли наблюдать острую контактную борьбу, с множеством обгонов и ошибок со стороны пилотов. Далее положение в гонке стабилизировалось, установились определенные отрывы гонщиков друг от друга. Ближе к середине дистанции борьбы в первой тройке практически не наблюдалось. Соперникам оставалось надеяться только на ошибки других пилотов. В итоге места в первой тройке распределились следующим образом: Пилецкий Кирилл, Тригорлов Валентин, Жибуль Иван.

Официальный турнир по компьютерным видам спорта

Киберспорт в мире стремительно развивается вместе с тягой населения (преимущественно молодых людей) к высоким технологиям, Интернету и компьютерам.

Недавний сюжет по НТВ о поездке и успешном выступлении российской команды на Всемирных компьютерных играх в Сеуле буквально всколыхнул белорусскую элиту и потенциальный электорат. "А где наши?" — вопрошали мы сами себя, глядя, как президент Южной Кореи во время церемонии открытия Всемирных игр обращался к молодежи, увлеченной компьютерными видами спорта, с напутственным словом. А ведь и у нас есть профессиональные кибератлеты. Но до сих пор соревнования в республике носили больше спонтанный, неорганизованный характер.

В итоге уровень подготовки наших спортсменов на сегодняшний день оставляет желать много лучшего. Практически все выезды наших спортсменов за рубеж и выступления на международных турнирах закончились полным провалом. Селекционную работу с кибератлетами в республике всерьез ведь никто и не проводил.

К счастью, ситуация меняется. "Белорусская федерация компьютерного спорта", основание которой поддержали Министерство спорта и туризма, Министерство информации, Министерство образования, Белорусский государственный университет, Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники, проводит первый официальный турнир республиканского масштаба.

Разработан ряд нормативных документов, а правила соревнований соответствуют уровню Всемирных игр. Причем БФКС в своей работе делает ставку на развитие и популяризацию развивающихся и миролюбивых игр, не оставляя без внимания, разумеется, и самые популярные во всем мире дисциплины, ограничивая при этом возраст участников. В играх могут принимать участие спортсмены старше 14 лет. Но если молодому человеку еще не исполнилось 18 лет, то он должен получить от родителей и предъявить организаторам письменное разрешение.

Сейчас завершается отборочный цикл соревнований по всей республике. Отборочные игры уже прошли в Могилевской, Гомельской и Брестской областях. Согласно графику, они проводятся в Витебской, Гродненской и Минской областях. Финал Кубка БФКС пройдет во Дворце детей и молодежи 14-15 декабря 2002 года.



ПТС 2002: киберспортивная часть выставки

Вот и произошло то, что можно назвать одним из самых ярких киберспортивных событий нынешнего года у нас в республике. Многие, безусловно, возлагали на турнир большие надежды. Нельзя сказать, что эти надежды не оправдались, но все же ПТС 2002 стала чем-то вроде крушения надежд для многих команд Беларуси. Предлагаю вам полный отчет по всем дням прошедшей 4-ой Международной специализированной выставки "Перспективные Технологии и Системы 2002", чемпионаты которой проходили под непосредственным руководством и патронажем Республиканского Общественного Объединения "Федерация Компьютерного Спорта".

Еще до начала выставки было известно, кто же приедет из гостей:

— Это команда c58. ua (украинская команда c58 по CS);

— А также команда из Питера Arctic_Queen.

Они подъехали полным составом немного попозже.

Результаты игр первого круга лично на меня не произвели никакого впечатления — все было вполне прогнозируемо и закономерно. Гости уверенно обыграли своих соперников и спокойно отправились по виннерской сетке дальше. Вот как выглядели полные результаты первого круга:

Katana1 def RZ40 (cbble) @ 10-2; 3-0

Tarantul def NIP (prodigy) @ 11-1; 2-1

Android lose Arctica_Queen (cbble) @ 2-10; 0-3

Corsar def Server2 (aztec) @ 11-1; 2-0

Katana2 def Arena (inferno) @ 9-3; 4-2

Hazard lose c58.ua (inferno) @ 3-9; 1-4

Combat def server1 (aztec) @ 11-1;2-0

Vint def ZeroClan (Nuke) @ 8-4; 5-1

Уже во втором круге виннеров стали вырисовываться интересные встречи. Однако надеждам белорусского CS-комьюнити не суждено было сбыться.

Arctic_Queen def Corsair (inferno) @ 8-4; 5-0

Katana2 lose c58.ua (nuke) @ 1-11; 4-2

Очень расстроила вторая Катана. На нее, по крайней мере у меня, были надежды, но нужно признать, что c58.ua во главе с ZeroGravity играли очень и очень слаженно, что вполне выразительно демонстрирует счет первой игры — 11-1. Смотреть за их игрой — просто удовольствие.

Полуфиналы виннеров выглядели следующим образом:

c58.ua def Combat (cbble) @ 9:3, 4:7

Arctica_Queen def Katana1 (inferno)

Ну, а в финале винеров c58.ua проигрывают питерской команде Arctica_Queen:

c58.ua lose Arctica_Queen (de_dust2) @ 7:5, 1:8

Таким образом, полоцкой команде Combat (экс CO6) предстояло повторно встретиться с украинцами в лузерском финале. И нужно отдать им должное — второй раз они показали просто высший класс:

Combat def c58.ua (dust2) @ 5:7, 8:1

Ну, а чтобы выиграть в суперфинале, уже, наверное, просто-напросто не хватило сил:

AQ def Combat (cbble) 5:7, 8:1

Остается только поздравить "полоцких самородков" (© MSIArchange1) с заслуженным вторым местом. Итоговый расклад получился следующим:

1. Arctica Queen
2. Combat (ex CO-6)
3. c58.ua
4. Katana

Третий день выставки — игры Quake 3: Arena 1.32 (1x1):

В третий день выставки решили провести игры по Quake 3: Arena, хотя первоначально планировалось провести турнир по этой игре в заключительный день выставки. Однако на последний день перенесли Warcraft 3. В составе гостей из России также в последний момент произошли существенные изменения: первоначально планировалось, что к нам приедут [IDL]Demon и b100.death, который, кстати говоря, должен был ехать к нам прямо с WCG 2002 из Кореи, что, сами понимаете, весьма тяжело. Видимо поэтому, а может по каким-то другим соображениям ФКС России отправила к нам в гости все того же [IDL]Demon`a и c58-Asus-Polos`a. Что ж, для нас это было даже интересней — у наших кваkеров появился реальный шанс взять реванш у Полосатого за Гомель.

Конечно, большие надежды возлагались на белорусский состав c58 (c58.MadMouse, c58.keep3r,c58.r1pper, c58.Eraser), а также на st.Immortal`a и taran2L.tR`a. Посев игроков после жеребьевки был следующим:

c58.keep3r vs [IDL].Demon

BD.Lucifer vs taran2l.tR

c58.Eraser vs c58.Madmouse

sT.Immortal vs c58.Polosatiy.Asus

c58.Ripper vs Dt.Taiko

Doom vs представитель Армении (который так и не приехал =))

lord vs k29.enemy

hz.cherya vs k29.twister

Первый тур — и уже здесь интересные встречи. Так, keep3r`у предстояло сыграть с россиянином [IDL]Demon`ом, а Иммορталу нужно было выиграть у Полоса. Если кипер справился со своей задачей на 100%, то Иммортал, хоть и играл достаточно уверенно, не смог окончательно переломить ход игры в свою пользу. Маус неплохо "размял" Eraser`a и двинулся дальше.

Потом для белорусов начинается сплошное невезение как в лузерах, так и в Виннерах. c58.MadMouse, играя с c58.Polosatiy.Asus на t2, практически всю игру держал того в напряжении (счет по ходу встречи менялся то в пользу одного, то в пользу второго, да и в целом игра получилась весьма напряженной), но так и не смог закрепить успех окончательно. GG, Polos, он проходит по виннерской сетке дальше.

А [IDL]Demon в лузерах также никому спуску не давал. Один из самых больших фаворитов турнира — c58.keep3r — также не смог противостоять c58.Polos`атому. Хотя его игра с ним на t4 — это явный показатель того, что белорусский Квейк совсем не мертв, как это могло бы кому-нибудь показаться.

Игра шла абсолютно на равных; как ни странно это звучит, но победа Полосатого — это всего лишь воля случая (исходный счет был определен на последних секундах дуэли). И затем Киперу приходится играть в лузерах с Демоном, что намного уменьшало его шансы к выигрышу: противник уже знает твой скилл, твой стиль игры и прочее. Поэтому ничего удивительного в проигрыше Кипера нет, и уж тем более не стоит парня за это винить.

Таким образом итоговый расклад стал следующим:

1. IDL-DemoN
2. c58-Polos-Asus
3. k29-Enemy
4. c58-keep3r

Нужно отметить, что Demon с Polos`ом решили не играть суперфинал между собой, а просто бросили монетку за первое место. Ее благородие госпожа удача, как видите, к Полосатому была немного равнодушна. GG, Demon.

Затем, уже после сыгранных финалов, в жизнь воплотилась идея — провести мини-турнир Nation vs Nation (2x2): за Россию играли Polos и Demon, а за Беларусь — Keep3r и Ripp3r. Сначала сыграли prodm6 и dm7 (до конца игрового времени ни одну, ни вторую карту до конца так и не доиграли) и при равном общем счете решили сыграть на ztn`e, дабы окончательно выяснить, кто же выиграл Nation vs Nation. При напряженной игре, постоянной смене инициативы вперед все-таки вырвались россияне.

Четвертый день выставки — игры WarCraft 1.04 (1x1):

Главной новостью, вышедшей на первый план, стало то, что игры будут проводиться на новой версии WarCraft`a — 1.04. В сети она появилась уже во время проведения выставки и вначале было много споров: играть на старой версии 1.03 или все же ставить 1.04. Но решение было сделано в пользу версии 1.04. Российская ФКС и на игры WarCraft III представила весьма сильных и именитых соперников:

1. Asmodey
2. Druid

Варкрафтерам (и старкрафтерам) уже один ник "Asmodey" говорит о многом. Однако и у наших крафтеров есть свои безусловные фавориты. Среди них — Sashok, на которого, по крайней мере я, возлагал большие надежды.

И вот уже в первом круге случается, пожалуй, самое интересное: Sashok попадает на Асму! Многие, в том числе и я, придавали этой встрече звание досрочного финала. А Druid`у предстояло играть с Nayrox`ом, которого новичком в WarCraft`e никак не назовешь. Результаты первого круга для россиян можно охарактеризовать словами "50x50":

Asmodey lose Sashok

Druid def Nayrox

А дальше произошло то, чего практически никто не ожидал, но на что все так надеялись: в лузерах Асмодей проигрывает Кокос`у и расстроенный уезжает домой.

Оставшийся россиянин Druid и наш Sashok спокойно доигрывают свои игры по виннерской сетке, и их ожидает игра в виннерском финале. В лузерах встречаются Neyrox и Chigr. Дальше на выставке происходит коечто неожиданное: игры WarCraft затянулись и не успели закончиться в положенный срок. Поэтому все в спешном порядке покинули павильон "Центр Игровой Вселенной" и направились в сторону компьютерного клуба Stealth (благо там любезно согласились на проведение финальных игр). Когда все организационные вопросы были улажены и игроки сыграли все свои игры, появились первые результаты:

Chigr lose Neyrox

Sashok [Un] lose Druid [H]

Neyrox lose Dimba

Sashok [Un] def Dimba [Orc]

И, таким образом, далее следует вполне предсказуемый супер-финал:

Sashok vs Druid

К сожалению, выиграть у Druid`a не получилось, и первое место с собой в Россию увозит Druid. Ну, что ж: GG Druid.

Итоговый расклад:

1. Druid
2. Sashok
3. Dimba

Выводы:

Подводя итог, хочется сказать несколько слов в адрес игроков и организаторов турнира. Прежде всего, организаторов хочется поблагодарить за то, что такие турниры наконец-то начали проводить совместно с ФКС стран содружества. Пусть с организацией турниров были кое-какие проколы, а их было немало, но уже хотя бы проведение турниров такого масштаба — это уже шаг вперед, и будем надеяться, что проведение таких чемпионатов станет традицией. Нашим же игрокам хочется пожелать успехов на киберспортивной почве. Да, в этом году все первые места увезли с собой россияне, уровень игры многих (но не ВСЕХ!) не дотягивает до российского. Но вместе с тем не стоит забывать, что Россия сейчас занимает первые места на многих мировых киберспортивных мероприятиях, а значит уровень отдельных наших игроков достаточно близок к мировому! Почему же тогда мы не взяли хотя бы одно первое место? Я вижу причину только в том, что отсутствует практика тренинга с другими странами. Наши игроки вынуждены "вариться в собственном соку" и, не имея возможностей тренироваться с продвинутыми игроками зарубежья, чуть-чуть, но не дотягивают до нужного уровня. Однако шаг вперед сделан, и еще больше подобных мероприятий помогут в этом.

Бурдыко Алексей aka MSIknesItR knes@ pisem.net

Демки наиболее интересных игр вы можете скачать с "Белорусского Киберспортивного Портала" Mouse-Sport (http://mousesport.aichyna.com).

Уже после ПТС`а "Белорусскому Киберспортивному Порталу" удалось взять интервью у одного из лучших на сегодняшний момент квакеров-дуэлянтов — c58.keep3r.

Mousesport: Итак, по порядку: представься, назови свой возраст, за какой клан играешь.

c58|keep3r: Меня зовут Юрий Микульчик, мне 15 лет. Сейчас я в клане c58.by.

— С Анкиндом ровестник?

— Нет, Анкинду 17.

— Хмм... Ошибся. Значит все еще впереди...

— =))

— На отборочных играх ты доминировал, и когда в первом же туре выиграл Демона, то все поверили, что золото наше. О чем ты думал в тот момент?

— Ни о чем... просто я играл с другими игроками из других стран в первый раз, я очень хотел выиграть Демона... мне это удалось...

— А потом была игра с Полосом... Ты волновался перед ней?

— Да.

— Что ты скажешь по поводу своего поражения?

— Я думал, что Полос очень хорошо играет и что он меня просто порвет... Во время игры я увидел, что он не такой уж и страшный, а в конце мне просто немного не повезло, и Полос выиграл. После проигрыша я очень растроился, т.к. у меня был хороший шанс выиграть его и занять как минимум 3 место...

— А потом снова Демон...

— Да, потом опять Демон. Я знал, что во второй раз будет играть тяжелее, чем в первый, — он будет брать реванш. Он играл очень хорошо и добился своего, хотя во время игры в моей части зала было очень холодно и мне пару раз капала вода на ковер и мышь! =) Но победа есть победа. GG, Demon!

— Он контролил всю карту...

— Да, он схватил лидерство с самого начала дуэли, я ничего не смог сделать с этим...

— И какие ощущения после такого проигрыша?

— После проигрыша у меня появился стимул тренироваться, ведь Демон и Полос — это не последние квакеры России.

— Какие планы на будущее (тренировка в Минске, поездка на Кубок Тягачева)?

— Я буду тренироваться к будущему чемпионату, который устраивает ФКС и, конечно, буду стараться пройти отборочные на Кубок Тягачева в России.

— ОК. На твой взгляд: самый сильный квакер России (лично я думаю, что Кулер)?

— Мне кажется, что это death, а потом поВар.

— Неожиданный ответ. А по поводу всех остальных — может, кого-то из американцев или шведов отметишь особо?

— Мне очень понравилось, как выступил Akiles (spain). И socrates (usa) хорошо себя показал.

— Снова не сошлись — я уважаю опыт Фатала... Видишь ли, ты будущее в киберспорте (своем в частности)?

— Мне кажется, что в нашей стране будущее не большое, если только ФКС что-нибудь предпримет, что поможет развитию киберспорта в Беларуси.

— А ты в сам киберспорт веришь или на первом плане что-то другое (учеба), а это развлечение?

— Учеба, конечно, на 1 месте, а игры — это как наркотик: хочется продолжать и продолжать...

— Наверное, ты со мной согласишься, что, несмотря на массу плюсов, Квака со временем умрет. Когда это по-твоему произойдет и во что ты будешь играть (Анриал, Дум, следующую Кваку)?

— Дум сразу отпадает. Следующая Квака по прогнозам будет сингл — продолжение 2-ой. Может, в ut2k3 будут гамать...

— Что ж, успехов тебе на фронте киберспорта.

— Спасибо.

Бурдыко Алексей aka MSIknesItR

Гран-При Pentium 4: Грамович — второй, Пугач — одиннадцатый...

С 26 по 30 ноября в северной столице России в рамках выставки "Инвеком-2002" была открыта экспозиция достижений компьютерной техники "Путешествие в Центр цифровой Вселенной — развлечения для всей семьи". В рамках петербургской экспозиции прошел очередной этап первых всероссийских соревнований по виртуальным гонкам "Гран-при Pentium 4", организованных при поддержке Российской автомобильной федерации (РАФ) и Федерации компьютерного спорта РФ. Состязания в Санкт-Петербурге стали одиннадцатым этапом "Гран-при Pentium 4". Принять участие в виртуальных автогонках "Гран-при Pentium 4" может каждый желающий, и к настоящему времени по всей России возможностью попробовать себя в качестве пилота "Формулы-1" уже воспользовались более 6.000 человек. Интерес к соревнованиям растет с каждым этапом, ведь скорость, накал страстей и спортивный азарт виртуальных состязаний ничем не уступают настоящим автомобильным гонкам.

В состязании в ловкости и быстроте реакции на точной копии болида, которая специально создана для "Гран-при Pentium 4" и оснащена компьютерной системой на базе процессора Intel Pentium 4, приняли участие и два пилота виртуальной "Формулы-1" из Беларуси. Дмитрий Грамович по итогам предварительных заездов сумел пробиться в число первых десяти пилотов и попал в финал. А вот Александру Пугачу повезло меньше. Он стал "первым из остальных", но оказался за чертой финала, в котором разыгрывались суперпризы. В заключительной части состязания двукратный чемпион FVC показал отличный результат, но его чуть-чуть не хватило для победы и для того, чтобы получить в качестве главного приза компьютер на базе процессора Intel Pentium 4 2,8 ГГц. Тем не менее, за второе место Дмитрий получил цифровую видеокамеру.

Вопрос о включении компьютерных видов спорта в программу Олимпийских Игр будет рассмотрен в 2004 году

Это стало известно 29 ноября на заключительном заседании 114-й сессии МОК в Мехико. Президент Международного олимпийского комитета (МОК) Жак Рогге сообщил, что теперь вопрос об изменениях в программе игр будет решен после летней Олимпиады-2004 в Афинах.

Battlefield 1942

Разработчики (Digital Illusions) поступили просто и эффектно. Взяв за основу режим Domination из UT, они приделали к нему расширенный режим командной игры (a-la Tribes, Team Fortress и иже с ними), немного поменяли правила и всю эту гремучую смесь запихнули в антураж Второй Мировой — Сталинград, Курск, Берлин, Харьков... Получилось очень добротное полуаркадное командное 3D-стрелятельное блюдо под названием Battlefield 1942. О нем, собственно, и разговор в обзоре.

Действительно, игрушка у DI получилась хорошая. И ведь непонятно толком, чем подкупает: то ли безбашенным действием на огромных картах, то ли возможностью ездить, летать и плавать на разнообразных военно-транспортных средствах, то ли приятным графическим оформлением, то ли какой-то особенной атмосферой. Но суть в том, что Battlefield 1942 есть продукт весьма и весьма качественный. Рассказываю по порядку.

Вводная

Battlefield 1942 к железу не очень требовательна — в нее можно играть даже на довольно-таки средней машине, вроде P3-500/128MB/GF2MX400. На моем Duron650/256MB/Radeon7200 со средними настройками графики тормозов практически не наблюдается. Похвально, особенно если учесть высокое качество игровой графики. После установки с 2CD начинается игра. И начинается она эффектной видеовставкой — красиво, но где-то я уже видел похожее... А, вспомнил! В Red Alert [2]! И хоть вступительное видео весьма и весьма напоминает игровые ролики известного хита от Westwood, это ничуть не умаляет высокого качества. После демонстрации возможностей своих 3D-художников и аниматоров, игра под бодрую музыку выбрасывают нас в главное меню. Можно, как обычно, настроить графику, звук и управление под себя и только потом рваться в бой. Для "сингла" предусмотрено целых два варианта: Instant Action и Campaign. Последний от Instant Action практически не отличается — сюжета никакого, перед загрузкой миссии, правда, написано, что вам нужно делать и во имя какой, собственно, великой цели, но читать сии разглагольствования совсем не обязательно. Главное — врагу нужно "покоцать" все "тикеты", и поскорее...

"Пиплы, коцайте тикеты!"

Суть сего милитаристского трехмерного безобразия проста, как пара домашних тапочек: имеется полигон (бо-о-ольшая карта) и две противоборствующие команды (обычно немцы/японцы против союзников/СССР). На карте имеется две базы и ряд контрольных точек (checkpoint), которые необходимо захватить (помните Domination в UT? — во-во, принцип примерно такой же). В контролируемые вашей стороной точки вы можете после смерти респавниться. За каждый респавн своего бойца сторона платит ticket (билет) — количество "тикетов" задается в начале боя и изменяется в процессе игры только в сторону уменьшения. Если количество "тикетов" у одной стороны становится равным нулю, противник празднует победу. "Захватываем точки, удерживаем точки и пореже умираем" — вот кратко сформулированная основная идея геймплея BF 1942. Несмотря на достаточную тривиальность подхода, реализовано "мочилово" на хорошем уровне, и играть очень весело.

Дабы больше походить на хардкорные тимплейные шутеры, игра предлагает нам разделение войск по классам, "как в лучших домах", хе-хе. Этих самых классов (или типов, или родов войск) насчитывается аж полдесятка. Знакомьтесь.

Scout AKA разведчик: основное оружие — снайперская винтовка; для разведки, кстати, подходит хуже всего.

Assault AKA рядовой: обыкновенное пушечное мяско, в одиночку (без спецтехники и т.п.) практически бесполезен и беспомощен.

Medic AKA полевой врач: полезный (теоретически) юнит, однако реальная целесообразность выбора этого класса — под большим сомнением; ну, разве что, автомат у него приятственный;).

Engineer AKA механик — может минировать, немного — стрелять и чинить технику; опять-таки, полезным является лишь в теории.

Anti-Tank AKA гранатометчик — хороший выбор против вражеских бронированных чудищ; довольно легко, при некоторой сноровке, уничтожает все, что движется.

Вот такие классы. Кстати, при очередном респавне вы можете выбрать другой класс, более подходящий в данной боевой ситуации. Самый атас — то, что все без исключения классы умеют рулить всеми без исключения типами техники. Тут вам и танки, и самолеты, и БТР-ы, и вообще практически все, что душеньке угодно. Можно покататься на БТР, потом перелезть на самолет, посадить его и пересесть на танк. На "своих двоих" бегать часто неудобно и неэффективно — карты большие, и пока добежишь до места назначения, может оказаться, что помощи уже не требуется ("можете не спешить — уже все сгорело";). Практически каждый вид техники предусматривает различные способы взаимодействия с персонажами — например, первый игрок может управлять самим танком и главным калибром, а другой — лишь танковым пулеметом. Эх, если бы в экипаже не только дурные боты были... Кроме управления боевой техникой, можно использовать и стационарное оружие: зенитки, ДЗОТ-ы, пулеметы и пр.

Стрррройсь! Рррравняйсь!

AI, как вы поняли, не особенно впечатляет. Но ругать не буду — без триггеров нормальный AI еще никому на моей памяти не удавалось запрограммировать, тем более, порой боты в BF1942 ведут себя очень даже осмысленно — прикрывают, заходят с тыла, используют эффективное оружие. Но редко. Но бывает:).

Сам геймплей страх как хорош. Карты задизайнены со знанием дела и продуманы до мелочей — уважаю. Графика хороша — на средних настройках движок умудряется рисовать все быстро и довольно красиво, а на максимальных установках на хорошем оборудовании игра — прям конфетка! Пустыни, развалины городов, цветущая природа, модели юнитов и техники — все радует глаз знатока;).

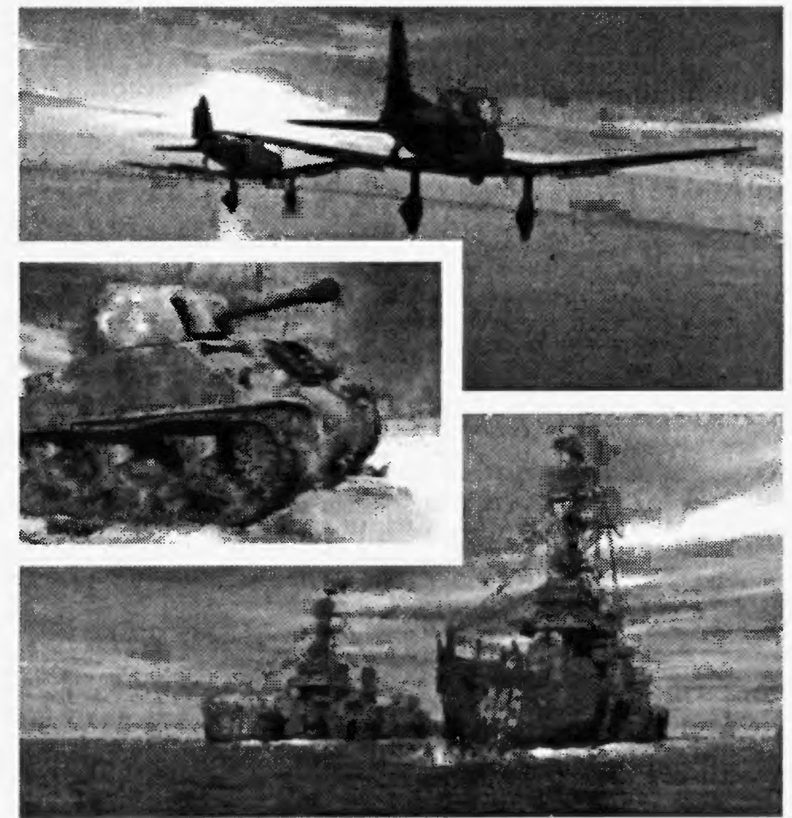
Звук довольно "ровный" — не из-за чего кричать "Рулез форэва!" и бросать шапку в воздух; тем не менее, ругать тоже особенно не за что — приятные ненавязчивые внутриигровые мелодии, разнообразные звуки выстрелов и фоновые шумы сделаны на совесть. Приятно, легко играется — и точка.

BF 1942 явно заточена под "мульти" (да уж, открыл Америку;) — даже в домашней маленькой сетке играть в нее будет ну очень весело, а уж в крупных сетях и клубах будет полный драйв. Правда, по Интернету нормально с нашими каналами поиграть не получится. Вот такие вот "мелкости неприятные".

Теперь будем выговаривать разработчикам. Во-первых, игра уж больно аркадна. И хорошо это только с одной стороны...;(Во-вторых, игровая физика посредственна — подпрыгивающие на добрую тройку метров танки не делают чести разработчикам. В-третьих, крови нет вообще. Это как же мы, истинные маньяки-садисты, да без кровушки! Хотя разработчиков можно понять — хотели более "вольный" рейтинг (и добились — он, если не ошибаюсь, "Teen"). В-четвертых, все-таки через некоторое время игры душа требует разнообразия. Domination и "тикеты", конечно, хороши, но хотелось каких-нибудь более интеллектуальных, что ли, миссий. А таковых, увы, не наблюдается...



"А-а-агонь!!!"



Вольно!

Объясняю. У Digital Illusions получился хороший командный шутер на тему Второй Мировой. В него приятно поиграть даже в одиночку, несмотря на очевидную мультиплеерную заточенность игры и порой непроходимую глупость ботов. А уж игра по сети, тем более с множеством игроков, обещает быть просто сногсшибательным действом. Поиграть, или хотя бы посмотреть, в/на сей продукт рекомендуется каждому неравнодушному к стрелялкам и теме Второй Мировой игроку. Играйте и выигрывайте в виртуальных глобальных битвах. Дай бог, чтобы ужасы Второй Мировой не повторились никогда.

Графика: [8/10] Звук: [6.5/10] Оригинальность: [7.5/10] Игровой интерес: [8.5/10] Общая: [8/10]

Вывод: хорошая идея (правда, на уже поднадоевшую тему) плюс хорошая реализация, на выходе — хорошая игра.

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)



Полетаем? С воздуха атаковать наземные сооружения куда как веселее

Как стать Демиургом

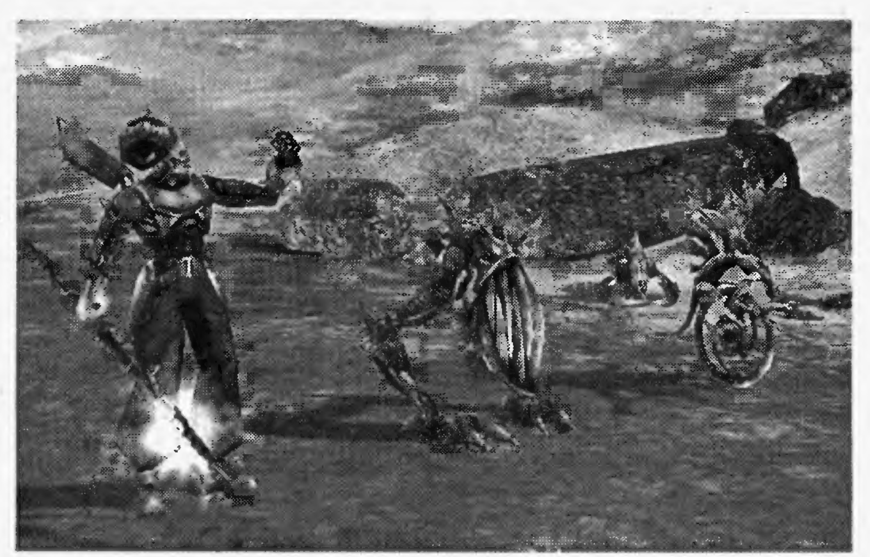
Хаоты, Виталы, Кинеты, Синтеты. Эти четыре слова знакомы и понятны многим из вас. Тем же, кто ни разу не встречался с ними, поясняю — это названия четырех рас в известной российской стратегической игре от Nival Interactive. Игра, действие которой происходило в фэнтези-мире, придуманном разработчиками, получила признание не только на просторах бывшего великого и могучего, но и на Западе, где она вышла под названием Etherlords. Однако проект имел значительное количество недостатков, помешавших ему стать суперхитом. Но летом этого года по Сети поползли слухи (впрочем, вскоре ставшие реальностью благодаря подтверждению разработчиков) о том, что в "Нивале" создают продолжение "Демиурги 2" (так и хочется добавить "Возвращение Демиургов", но нельзя — почему, скоро поймете).

Но вначале немного о прошлом — вкратце о сути первой части игры. В фэнтэзи-мире "Демиургов" проживали четыре расы: Синтеты (создания, которые скрещивали живые существа с механизмами, при этом свои тела в том числе), Кинеты (в основном летающие существа, дружащие с Воздухом как стихией), Виталы (эти ребята были в замечательных отношениях с природой) и Хаоты (обожали грубую силу, но и магией не брезговали). Но пришел нелегкий час в жизни мира — нет, инопланетные захватчики ни при чем. Дело в том, что правили всеми расами могущественные лорды, а раз в сколько-то там столетий у этих Лордов появлялся шанс стать самыми главными — занять пост Белого Лорда, который был покруче любого "рядового правителя". И все Лорды, конечно, ринулись на завоевание почетной должности.

В "Демиургах" игрок становился одним из таких Лордов, принимал на себя командование его армией и шел в бой (без войны никак:). Но игра отличалась от обычных пошаговых стратегий. Если попытаться провести какие-либо аналогии, то ближе всего подошел бы термин "смесь HMM с MtG". Итак, у игрока был замок, где нельзя было строить никаких зданий, но можно было исследовать глобальные заклинания, и армия. Но армия эта выражалась не в виде пачки драконов или скелетов. Нет, герой, находящийся на карте (а таковых могло быть и несколько), таскал с собой колоду карт, с помощью которой в бою он вызывал своих храбрых воинов. Причем количество вызовов одного отдельно взятого воина (равно как и заклинания — были в игре и такие карты, причем немало) колебалось в зависимости от количества рун у карты, приобретенных игроком. Были в игре и ресурсы, на которые и приобретались карты. А купить карты можно было в специальных зданиях, которые еще надо было найти. В общем и целом, игра получилась достаточно хорошая, но вот некоторые мелкие (и не очень) ошибки, допущенные разработчиками (отнюдь не в программном коде, нет — в самой концепции игры), портили впечатление от продукта в целом. Но теперь нас ожидает вторая часть, где "Нивал" обещает исправить все ошибки. Главная радостная новость в том, что исправление ошибок в концепции игры происходит не по прихоти разработчиков, а сообразуясь с пожеланиями самих игроков. То есть было учтено все то, насчет чего игровая общественность (в том числе и не русскоязычная) сказала свое громкое "фе". Что же мы имеем в итоге? А имеем мы вот что. Тактическая часть в первой части была выше всяких похвал и не вызвала никаких нареканий. Обилие карт при четырех цветах (по числу рас) позволило составлять бесчисленное множество колод (что в итоге и получилось — колод этих в Интернете считать не пересчитать). Да и графическая реализация процедуры боя была сделана на уровне. Так что здесь существенных изменений нам дождаться не суждено (да они и не нужны). Нет, конечно, графика в игре улучшится, в процессе боя появятся новые эффекты, введено некоторое количество новых карт (в том числе и доступных всем расам). То есть то, что было сделано замечательно, станет превосходным. Но о некоторых изменениях в тактике игры позже. А пока перейдем к следующему пункту.

А следующим пунктом у нас идет стратегическая часть "Демиургов".

См. страницу 24



Игра в солдатики

Название игры: The Great War 1914
Жанр: Wargame
Издатель: TriNodE Entertainment GmbH / JoWooD Productions Software AG
Сайт игры: http://1914-online.jowood.de
Локализация: Фаргус
Системные требования: Windows, Pentium 400, 64 Mb RAM, 1200 Mb HDD, 8 Mb 3D Video.

Первая мировая

На дворе 1914 год. Человечество в который раз что-то не поделило, руководители стран не смогли договориться и выяснять отношения теперь приходится с помощью армии. Вам же, как полководцу, подающему большие надежды, предстоит выступить на одной из противоборствующих сторон. В ваше распоряжение, как и положено в любом уважающем себя wargam`е, будет передана некоторая группа солдат и вооружения, при этом вам не придется заниматься поиском и добычей ресурсов, строительством баз и развитием производства. Если уж быть совсем точным, то групп будет несколько. Весь наличный состав пехоты объединяется в группы по пять человек, есть также пушки, минометы и т.д.

В начале каждой миссии с вами будет проведен инструктаж по текущей обстановке в регионе, даны указания на миссию, а также предложена возможность пополнить состав подразделений из резерва (за исключением первой миссии в каждой из двух предложенных кампаний). По завершении миссии (удачного или не удачного — все зависит только от вас) будет предложено перевести выжившие соединения в резерв, а также будет дан отчет о вашей работе на протяжении миссии (при удачном завершении вас похвалят, а при очень удачном — могут и наградить). При выборе резерва следует быть внимательным, так как туда можно отправить только ограниченное количество войск. В качестве постоянного бонуса все ваши подчиненные способны к обучению, т.е. чем больше и активнее они участвуют в сражении, тем больше опыта зарабатывают. При переходе количества опыта через сотню, ваш подчиненный получает какой-либо бонус. Это может быть увеличение радиуса стрельбы, скорость передвижения, броня и т.д.

Следует отметить, что воевать придется в 3D мире и по ходам: сначала ходите вы, а затем передаете ход противнику. Во время хода большинство ваших подчиненных могут передвинуться в какую-либо из доступных им областей, а затем что-либо сделать (чаще всего выстрелить). Походный режим не зря введен в игру, так как после произведения выстрела войска двигаться уже не могут, тем самым становятся доступными для поражения врагом. Так что, прежде чем куда-то пойти или выстрелить, следует хорошенько подумать, куда заведут такие ваши решения.

Часть войск обладает специальными возможностями. Например, инженеры способны разбирать и сооружать противопехотные заграждения, Но они намного слабее в бою, гаубицы способны поражать огнем некоторую область вокруг основной цели, но могут либо только выстрелить, либо переместиться. Вообще, каждый из видов войск имеет собственную специализацию и, соответственно, возможности. Например, штурмовики довольно далеко бегают, но радиус ведения огня у них очень маленький, а вот минометчики без особых трудностей могут поразить врага из тыла оборонной линии, совершенно не обращая внимания на то, что перед ними стоит сплошной строй союзных войск.





Здесь следует сделать небольшое замечание в адрес движка игры: напрочь отсутствует физика и не существует преград для линии огня, за исключением собственных войск. Никакого преимущества высота рельефа не дает. В процессе игры довольно часто возникают ситуации, когда стрельба ведется сквозь дома или какие-либо другие непробиваемые препятствия.

Графика, звук & перевод

Графический движок игры позволяет вам наблюдать за подчиненными как с высоты птичьего полета (тогда войска выглядят как скопление точек, отмеченное соответствующим флажком), так и с непосредственной близости (камеру можно пододвинуть к юниту чуть ли не в упор). На ходу противника камера старательно выбирает наиболее подходящий ракурс и следует за всеми передвижениями противника в зоне видимости. Так, например, при столкновении групп на короткой дистанции камера располагается сбоку и чуть сверху, а вот при выстреле артиллерии взлетает под самый потолок, что дает возможность видеть и атакующего, и атакуемого.

Особо хочется отметить анимацию действующих лиц. Все действия просчитаны до мельчайших подробностей, никак используется скелетная анимация;). Поддерживаются разрешения от 640x480 до 1600x1200, притом играть во всех разрешениях достаточно комфортно. Камера дальше положенного просто не улетает, в результате чего на максимальном удалении юниты в разрешении 1600x1200 выглядят ничуть не хуже, чем в 640x480. А вот картинка с увеличением разрешения становится более красивой (главное, чтобы ваша видеокарточка не задохнулась от натуги;).

Любое движение юнитов, любое их действие имеет собственное звучание. Озвучены все выстрелы, взрывы, звуки шагов и т.д. Музыкальное сопровождение настраивает на боевой лад и зовет совершать подвиги во имя великой победы.

А вот перевод слегка подкачал, точнее сказать не сам перевод, а его отображение на экране. Если тексты брифингов написаны нормальным графическим шрифтом, то надписи на кнопках в меню сделаны в виде картинок и выглядят размытыми.

Итог

В игре вас ожидает на выбор две кампании: за союзников и Германию. В общей сложности порядка 30 миссий. Многопользовательская игра отсутствует как таковая.

При всех недостатках реализации — от игрового процесса можно получить огромное удовольствие.

Змушко Евгений aka Shade.
Игра предоставлена интернет-магазином www.minskshop.com



Как стать Демиургом

Начало на странице 23

Да... Если тактика была сделана на уровне, то стратегия — наоборот. Для тех, кто не играл в "Демиургов", приведу один маленький пример: герой на стратегической карте за один ход мог сделать только одно действие. А теперь представьте себе ситуацию, когда ваш супермощный, но не очень быстрый герой встретил двоих очень дохлых, но быстрых противников неподалеку от себя и упускать их обоих нельзя (прорвется хотя бы один — будут глобальные неприятности). И что делать? В Heroes of Might & Magic проблема решалась просто — убиваем врагов по очереди за один ход, а вот в "Демиургах" это было просто невозможно. Меня, например, такой подход жутко расстроил. Но пришло время второй части игры — и ура "Нивалу" (можно троекратное:) — этот маразм убрали. Теперь-то можно и повоевать нормально. То есть, на сколько у вашего героя хватит пунктов движения, столько действий он и сможет совершить за один ход.

В игре теперь пропал и замок как таковой. Уже в первой части роль замка была значительно преуменьшена (по сравнению с другими играми жанра), но теперь он не нужен совсем. Как ведь было ранее — в "Демиургах" в замке создавали героев, исследовали глобальные заклинания, но при этом замок надо было оберегать от героев противника — гибель замка означала ваше поражение. А в "Демиургах 2" этого нет. Теперь на первый план выходят не строения, а сами персонажи — ваши герои (а точнее — главный герой). Гибель главного героя и означает проигрыш, а потеря каких-либо зданий на карте — это всего лишь "продуманное отступление на заранее подготовленные позиции". Так что беречь наши ипостаси придется нещадно.



В стратегическую часть внесен еще ряд изменений. Например, стоит отметить, что уменьшено количество видов ресурсов — теперь их всего два. Так что шахт на карте станет значительно меньше, зато количество других зданий вспомогательного характера, наоборот, возрастет. Дело в том, что исчезновение замка отнюдь не означает исчезновения таких вещей, как глобальные заклинания. Помните, были такие штуки в первой части? Разработчики тогда еще утверждали, что очень полезные. Но на самом деле вышло так, что некоторые глобальные заклинания были жутко круты, а вот другие, мягко говоря, не совсем. И поэтому баланс сил это подрывало.

В новой игре все изменится по двум причинам. Во-первых, сами заклинания глобального характера переработаны и теперь приносят примерно одинаковую пользу. А во-вторых, каждый игрок получит возможность использовать любое из них. А все благодаря системе их реализации в игре. Нам не нужен замок для кастования какой-либо гадости на своего оппонента (или приятности на себя — кому как угодно:). Достаточно будет захватить здание, находящееся на карте, а потом применять заклинание, заложенное в это здание (с определенной периодичностью, естественно).

Относительно врагов. Появится порядка пятнадцати новых врагов (по сравнению с первой частью). Также надо сказать, что не только наши оппоненты смогут перемещаться по игровому миру, как это было ранее. Аналогичную возможность получат и рядовые "нейтральные" монстры. Нет, такого, чтобы монстр гонялся за нашим героем через всю карту, не будет. У каждого монстра появится радиус действия, в пределах которого он и будет "гулять" по карте. То есть в этом компоненте игра приближается к Heroes of Might & Magic IV. Ну и "по мелочам" — нам обещают улучшенный искусственный интеллект монстров и вражеских героев, что должно усилить их способности в процессе боя (а то иногда такие глупости выкидывали...).

Что же изменилось в тактике боя? Изменений не много, но они есть. Во-первых, исчезли из игры руны. За количество применений заклинания в бою теперь станет отвечать специальный навык героя. Развиваем его — и применяем заклинание невероятное количество раз (правда, в первой части враг часто умирал раньше, чем удавалось применить каждое заклинание хотя бы по три раза). Но главные изменения коснулись тактического боя, в области создания и применения артефактов.

Да-да, те из вас, кто прочитал слово "создавать", могут перестать протирать глаза и продолжить чтение. Фишка новых "Демиургов" состоит в том, что артефакты будут двух видов. Первый — классический, тот же, что и в предыдущей версии игры. То есть находим и применяем. Но вот количество и качество (то бишь мощь) артефактов первого вида урезаны очень сильно. А все потому, что появился второй вид артефактов — артефакты, которые можно создавать самому. Для этого необходимо осуществить определенную последовательность действий. Сначала найти (достать, получить в наследство, купить и т.д. и т.п.) сам артефакт, то есть оболочку, в которую мы будем вкладывать "заряд", а затем совершить с артефактом особую последовательность действий, после которой артефакт зарядится магической силой нужного действия. Естественно, что последовательности действий при одной и той же оболочке могут быть различными, при этом и конечный результат получится совершенно разным. Одна маленькая проблема — догадаться, как создать тот или иной артефакт, будет не так уж и просто. Большую часть рецептов придется добывать в кровопролитных боях с противниками, в различных зданиях на карте или после выполнения квестов. Правда, разработчики грозятся, что часть артефактов игрок сможет создать и сам, по аналогии с уже известными. Но самому угадать наиболее сложные артефакты будет практически невозможно. Придется поработать "на благо общества". Ну да ничего, переживем. А сама идея ведь чудо как хороша (хотя и не совсем нова — взять хотя бы Diablo II с его рунными словами).

Осталось рассказать о некоторых приятных мелочах, которые будут в обновленных и значительно похорошевших "Демиургах". Рад вам сообщить, что появится море, по которому сможет передвигать герой. Садимся на корабль — и вперед, покорять морские просторы. Соответственно, будут и здания, влияющие на передвижение героя по морю (хорошо знакомые маяки). Улучшена анимация на стратегической карте, что сделает игру еще более красивой внешне. Добавлено большое количество зданий, имеющих самую разнообразную направленность.

Кстати, зданий, в которых продавались заклинания, отныне не будет. "Как же я смогу пополнить свою колоду?" — спросите вы. А очень просто — купить карты герой сможет в любой момент, было бы за что. И это, я считаю, также очень хорошо.



Напоследок о структуре кампаний и о самом сюжете игры. Действие "Демиургов 2" происходит за много лет до событий первой игры. В мире, который переживал свой "золотой век", стали происходить странные и непонятные события. Каждая раса собственными силами попыталась установить, что же происходит. Именно это нам и предстоит выяснить в кампании. А точнее, в пяти кампаниях. Четыре игровые кампании — по одной на каждую из рас, и еще одна — за Диаманду (была такая в "Демиургах"). Для однократного прохождения игры достаточно будет выполнить все миссии трех кампаний — за две расы и Диаманду. Но в "Нивале" грозятся, что сюжет игры будет интересен всем, поэтому вы сядете и пройдете оставшиеся кампании для получения всей информации о том, что же все-таки произошло. Посмотрим, посмотрим. Да, и ее о том, почему же игру нельзя назвать словами "Возвращение Демиургов". А проблема в том, что главный герой, представляющий игрока на поле битвы, — это всего лишь один из рядовых командиров, а не супернавороченный Лорд. Соответственно и информация, которая станет вам доступна, будет в пределах возможностей вашего героя.

Создатели игры сообщают также о том, что исчезнет стратегический мультиплеер. Ведь особо красивый сюжет для каждой карты не создашь, а стратегическая часть игры все равно (даже при всех своих изменениях) останется слабым местом "Демиургов" по сравнению с тактической (хотя, конечно, многим играм остается только мечтать о таком "слабом месте"). Зато мультиплеер тактический останется и будет улучшен по мере сил и возможностей. Утверждается, что появится несколько новых видов сражений между игроками, но вот насколько они будут новыми и как будут разыгрываться — пока ничего не известно (разработчики упрямо отмалчиваются, обещая, что скоро мы все узнаем). Будет и игровой редактор, который позволит создать свои миссии любому начинающему игроделу. При этом ходят слухи, что таковой редактор как минимум ни в чем не уступит аналогичному продукту из четвертых Heroes. А вот о создании кампаний пока ничего не известно — будем надеяться, что в "Нивале" предусмотрят таковую возможность.

Пришло время подвести краткие итоги нашего разговора о "Демиургах 2". Что же мы получим в начале весны 2003 года? А получим мы не какой-нибудь банальный адд-он к старой игре. Учитывая количество изменений, внесенных создателями, игра приобретет много нового, при этом не растеряв ничего из находок первой части. Конечно, обещаниями по улучшению графики и искусственного интеллекта все фирмы балуют нас постоянно. А вот переработка стратегической части игры, да и изменения в тактике боя (пусть и не такие значительные) способны полностью изменить наше представление о "Демиургах". У проекта есть шанс стать не просто хорошей игрой, но игрой прекрасной.

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestor.minsk.by. За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Шеф-редактор Марина Бирюкова. Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 4.12.2002 г. в 18.00. Тираж 20 477 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 8250.